免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶 Aogu 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：[UCG]游戏机实用技术 VOL.285

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月11日

页数：124页

今天是神棍节。

Tot.285

SCE香港PSV发布会现场直击·PSV港版2011年12月23日发售

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



强作袭来

狂暴 狂暴之路

FPS缔造者id Software 20周年纪念

主线流程攻略

两大拟真驾驶游戏

同期对决

GT赛车5 Spec 2.0

极限竞速4

攻略透解

丧尸围城2 番外篇

全分支、全挑战完全攻略

皇牌空战 突击地平线

全关卡攻略+成就/奖杯难点解说

特别企划

万鬼来敲门

万圣节实用导航

前线狙击

塞尔达传说 天空之剑

未知海域3 德雷克的诡计

海贼无双

超级马里奥3D大陆

— 强作袭来 —

蝙蝠侠 阿克汉姆城

全成就/白金指引攻略

披风斗士的轨迹

漫谈蝙蝠侠电影与游戏

2011.11A

定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

Gamehalo 特别收录 NBA 2K12 精彩进球集锦

游戏试玩 变节行动&守护英雄HD | 热血最强 生化危机4 高清版 最终BOSS小刀无伤

新作影像集锦 索尼克 世代 | 虐杀原形2 | 街头霸王对铁拳 | 塞尔达传说 天空之剑

本期赠品

Gamehalo DVD+

真·三国无双6 精美贴纸第二弹

北通 BETOP | 轻松源于专业 MVP



无线轻松

北通MVP电玩电脑无线手柄

MVP源自对体育场上表现最佳运动员的赞赏称呼
北通MVP系列凝聚北通各类电玩产品中最顶尖的代表
专业的品牌技术体现，只为带给玩家游戏的轻松体验
无线、智能、环保、精巧
"北通MVP系列，轻松源于专业"



北通MVP球王2 无线手柄

型号：BTP-2269　PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 6轴加速感应功能
- 内置锂电池40小时续航
- 适用于PS3主机及PC电脑平台



北通MVP特洛伊 无线手柄

型号：BTP-2276　PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 柔和弹力方向键
- 智能省电控制
- 适用于PS3主机及PC电脑平台

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通　娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

文 九兵卫 美编 一刀



PlayStation Vita港版

发售日	2011年12月23日
建议价格	3G/Wi-Fi版 2780港币（约合人民币2280）
	Wi-Fi版 2280港币（约合人民币1870）

2011年12月23日 PS Vita港版发售！

SCE香港PSV发布会现场直击

焦点 OUR FOCUS

隆重的准备

10月21日，受SCE香港以及SCE广州的邀请，我们UCG的小编一行数人作为内地惟一的平面游戏媒体参加了PSV香港发布会。


■PSV港版发布会到场的媒体数量前所未有。


■SCE为媒体记者提供了丰盛的招待餐。

SCE对于本次PSV港版发布会格外重视，不仅社长平井一夫以及亚洲总裁安田哲彦等公司高层悉数来港，SCEH对于发布会的内容与安排也下尽了心思。发布会被安排在香港九龙488米高的香港环球贸易广场内的豪华酒店The Ritz-Carlton，这是全港风景最优美、海拔最高、同时也是最昂贵的酒店；在邀请众多来自海内外媒体记者的同时，SCE还在现场提供了各种详细的媒体资料以及丰盛的招待餐饮，无论是各项投入还是准备工作，每个人都能深切感受到SCE对于此次发布会的重视。


■媒体卡内包含一块8G的U盘，里面是各种有关PSV的第一手资料。

对于内地市场

发布会开始之前，安田先生在会场一下子就认出了来自内地的我们，竟然主动和小编们攀谈起来。这位和蔼可亲的老人和中国内地的玩家有着深深的不解之缘，对于我们的期盼与愿望也毫不避讳，他告诉我们如今SCE已经在广州成立了正式的分公司并且运作良好，现阶段对于游戏开发人员的培养计划已经全面展开，目的就是为了给在不远的将来推出中国行货版PS系主机打下坚实根基，同时尽可能地去创造适宜的土壤与环境。之所以要把前期工作做足做好，也是为了避免重蹈当年PS2匆匆进入国内市场却因准备不充分而惨遭市场淘汰的覆辙。



■安田先生对于内地游戏市场同样充满了期待。

PSV首发港版游戏（共14款）

名称	发行商	类型	媒介
未知海域 黄金深渊	SCE	动作冒险	PS Vita卡/PS Store下载版
地狱军团	Square Enix	动作	PS Vita卡/PS Store下载版
苍翼默示录 连续变幻EX	Arc System Works	格斗	PS Vita卡/PS Store下载版
地牢猎手 同盟	Ubisoft	动作角色扮演	PS Vita卡/PS Store下载版
魔界战记3 Return（待定）	日本一	策略角色扮演	PS Vita卡/PS Store下载版
大众高尔夫6	SCE	体育	PS Vita卡/PS Store下载版
块魂 拉伸	NBGI	动作	PS Vita卡/PS Store下载版
小小变异者	SCE	益智	PS Store下载版
默示之王	Square Enix	动作角色扮演	PS Vita卡/PS Store下载版
迈克尔杰克逊 梦幻体验HD	Ubisoft	动作	PS Vita卡/PS Store下载版
山脊赛车	NBGI	竞速	PS Vita卡/PS Store下载版
忍道2 散华	Spike	动作	PS Vita卡/PS Store下载版
真・三国无双NEXT	Koei Tecmo	动作冒险	PS Vita卡/PS Store下载版
终极漫画英雄对Capcom 3	Capcom	格斗	PS Vita卡/PS Store下载版

发布会盛况

中午12点30分，PSV香港发布会正式开始。作为特别嘉宾，来自台湾的艺人陈乔恩以及香港艺人周秀娜、高海宁在音乐人陈奂仁的歌声中为活动揭开序幕。安田哲彦随后与几位嘉宾一起为在场媒体以及全球翘首期盼的玩家揭晓港版PSV的发售日与售价：PSV的3G/Wi-Fi机种及Wi-Fi机种将于2011年12月23日（圣诞前夕）在香港推出，建议零售价分别为港币2780（约合人民币2280）及港币2280（约合人民币1870）。这宣告香港成为PSV全球第二个登陆的地区，港版PSV玩家仅比日本本土发售晚6天就能拿到这台心仪的次世代掌机。

除了备受瞩目的《未知海域 黄金深渊》、《大众高尔夫6》等14款热门大作会随港版PSV首发推出之外，SCE还另有《小小大星球》、《街头霸王对铁拳》等16款港版游戏正在开发之中，很快也将与玩家见面。随后，SCE亚洲总裁安田哲彦、《真实斗士》游戏制作人平川光雄及PS Vita企划部若井宏美与秋山贤成于活动上讲解PSV的详情功能与软件应用，各种全新的游戏演示也吸引了在场的所有观众。


■PSV游戏《真实斗士》制作人平川光雄讲解游戏内容。


■来自SCE日本和欧洲的制作人与策划者悉数登场。


■P社交功能Near的公布让很多人非常感兴趣。


■胜负师在发布会现场全神贯注地试玩PSV。



■SCE请来说唱与街舞艺人为发布会助兴。


■SCE在发布会上提供了10款PSV游戏的最新试玩。

未来的期待

发布会结束后，我们还有幸见到了SCE香港市场部经理兼董事项明生先生。他向我们介绍道，PSV日本首发为今年12月17日，而欧美发售日则定在2012年2月22日，能在产量有限的情况下争取到港版PSV年内发售实属不易。日本PSV预售日当天吸引数千人排队预订，而日本亚马逊网上开始预定20分钟也被抢购一空，人气之高可见一斑。

PSV港版发售日为2011年12月23日，这是香港一年一度的游戏盛会亚洲游戏展开展的首日，同时也是圣诞节的前夕。对于众多玩家来说，或许PSV就是今年最好的圣诞礼物（笑），让我们期待那一天的到来！


■与PSV相关的各种配件与周边。


■SCE在现场请来的靓丽模特是发布会的一大亮点。

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

强作袭来 MASTERPIECE



蝙蝠侠 阿克汉姆城

披风斗士的轨迹——漫谈蝙蝠侠电影与游戏 5
《蝙蝠侠 阿克汉姆城》攻略 12

狂暴

狂暴之路——FPS 缔造者 id Software 20 周年纪念 20
《狂暴》攻略 26





总第285期 11A

COVER STAFF

封面用图：《蝙蝠侠 阿克汉姆城》
封面设计：一刀

© 2011 Warner Bros.

焦点① 1
焦点② 38
游戏情报站 40
排行榜 44
前线狙击 46
新作短波 52
黄金眼 56

游戏情报站要闻

PSV 日本预订开始，火爆空前 40
《最终幻想 XIV》PS3 版新形态重生！ 41
PS4 第一方游戏开发中 42
3DS 立体影像拍摄详情公开 43

前线狙击

塞尔达传说 天空之剑 46
未知海域 3 德雷克的诡计 48
海贼无双 50
超级马里奥 3D 51

新闻资讯 NEWS & PREVIEW





实用技术 GUIDE & FAQ





软硬兼施SP 62
游戏进行时 64
攻略透解 66
3DS应援团 86
特快专递 88

攻略透解

皇牌空战 突击地平线 66
丧尸围城 2 番外篇 74

特快专递

GT 赛车 5 Spec 2.0 88
极限竞速 4 90

游风艺苑 109
读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
天下聚会 120



游戏文化 GAME & CULTURE



战争兄弟会 93
玩运动 94
多边共享 98
特别企划 100
自由谈 106

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

索尼克 世代 光盘
超级马里奥 3D 51
勇现会社 52
元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团 53

PS3

007 黄金眼 重装上阵 光盘
GT 赛车 5 Spec 2.0 88
NBA 2K12 光盘
NBA 嘉年华 On Fire Edition 58
WRC 世界拉力锦标赛 2 光盘
WWE12 光盘
X 战警 命运 57
蝙蝠侠 阿克汉姆城 12 59
变节行动 58 光盘
刺客信条 启示录 55
孤岛危机 光盘
海贼无双 50
黑暗之魂 56
黑道圣徒 3 光盘
皇牌空战 突击地平线 56 66
街头霸王对铁拳 光盘
狂暴 26
龙之世纪 2 刺客的印记 光盘
马克思佩恩 3 55
虐杀原形 2 光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场 54
漆黑 2 光盘
瑞奇与叮当 四位一体 58 光盘
丧尸围城 2 番外篇 56 74
杀手 赦免 光盘
生化危机 4 高清版 光盘
死亡之屋 赶尽杀绝 加长版 光盘
索尼克 世代 光盘
跳舞吧 3 光盘
未知海域 3 德雷克的诡计 48 光盘
蜘蛛侠 时空边缘 57
最终幻想 X Ⅲ –2 53 光盘

PSP

AKB148 与偶像在关岛恋爱 64
福音战士新剧场版 第三次冲击 65
火影忍者 疾风传 终极冲击 58

PSV

地狱军团 光盘
街头霸王对铁拳 光盘

Wii

WWE12 光盘
马里奥与索尼克 伦敦 2012 奥运会 光盘
去度假吧 光盘
塞尔达传说 天空之剑 46 光盘
跳舞吧 3 光盘
尊巴健身 2 光盘

X360

007 黄金眼 重装上阵 光盘
NBA 2K12 光盘
NBA 嘉年华 On Fire Edition 58
WRC 世界拉力锦标赛 2 光盘
WWE12 光盘
X 战警 命运 57
蝙蝠侠 阿克汉姆城 12 59
变节行动 58 光盘
刺客信条 启示录 55
孤岛危机 光盘
黑暗之魂 56
黑道圣徒 3 光盘
皇牌空战 突击地平线 56 66
黄金幻想曲 X 57
极限竞速 4 57 90
街头霸王对铁拳 光盘
狂暴 26
龙之世纪 2 刺客的印记 光盘
马克思佩恩 3 55
虐杀原形 2 光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场 54
漆黑 2 光盘
丧尸围城 2 番外篇 56 74
杀手 赦免 光盘
生化危机 4 高清版 光盘
守护英雄 HD 58
兽人必须死 58
索尼克 世代 光盘
跳舞吧 3 光盘
芝麻街 从前有只怪兽 光盘
蜘蛛侠 时空边缘 57
最终幻想 X Ⅲ –2 53 光盘

本期光盘精选内容







特别收录
一球成名 篮球版

游戏试玩
变节行动
试玩演示

守护英雄HD
游戏评测

热血最强
生化危机4 高清版
最终BOSS小刀无伤

新作影像集锦
007 黄金眼 重装上阵
地狱军团
孤岛危机
漆黑 Ⅱ
龙之世纪2 刺客的印记
最终幻想 X Ⅲ –2
去度假吧
杀手 赦免
死亡之屋 赶尽杀绝 加长版
跳舞吧3
马里奥与索尼克 伦敦2012奥运会
虐杀原形2
瑞奇与叮当 四位一体
黑道圣徒3
芝麻街 从前有只怪兽
索尼克 世代
街头霸王对铁拳
未知海域3 德雷克的诡计
WRC世界拉力锦标赛2
塞尔达传说 天空之剑
尊巴健身2
WWE12

电影前线
复仇者联盟/隔绝/情敌大战
勇者行动

ENDING SONG
ToHeart2 DX PLUS主题歌

本期光盘特别附赠
UCG284游风艺苑作品







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/4EklR-XF740/
密码:AC78GW4NU5

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 蝙蝠侠 阿克汉姆城	Warner Bros ②	动作 ③
④ 多机种	Batman Arkham City ⑤	⑥ 美版
	2011年10月18日 ⑦ 1人 ⑧	59.99美元 ⑨
	对应机种为PS3、X360 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：13岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：吕呈尧 马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年11月1日
定　　价：人民币12.00元



序 他生于黑暗的哥谭市，在黑色的童年中成长，身披黑衣战袍，活跃在黑云密布的夜空下，为仅存的正义而战。在市民眼中，他是都市传说里的蝙蝠怪人。在警察眼中，他是游走于法律边缘的黑暗骑士。在罪犯眼中，他是令人战栗的披风斗士。在我们的眼中，他是哥谭市永垂不朽的传奇。他的勇敢、他的执着、他的努力、他的牺牲，都成为了他永恒黑暗的外表下，所燃烧着的那一星不曾熄灭的光明。

文 Jackpot 编 华尔兹
美编 anubis

强作袭来

披风斗士的轨迹

漫谈蝙蝠侠电影与游戏







电影篇 { 诞生与发展 Born and Grow

20世纪30年代，国家联合出版公司（DC Comics前身）凭借《超人》大发横财，高层渴望打造更多日进斗金的明星角色，鲍勃·凯恩和比尔·芬格临危受命，于1939年在《侦探漫画》杂志中缔造了蝙蝠侠这一角色。不同于超人漫画天马行空般的想象力，凯恩和芬格在塑造蝙蝠侠形象时借鉴了很多现有艺术作品的灵感，如侠客佐罗和侦探福尔摩斯，以及达芬奇的蝙蝠翼草图，使得这一角色自诞生起便被蒙上了浓重的现实基调。最初的蝙蝠侠没有配件腰带、没有回旋镖，更没有蝙蝠战车的豪华座驾，只有披风和绳索枪供他在空中攀爬和滑翔，整个剧情的风格则与普通侦探故事并无二致。他并不忌讳杀人，多次枪击敌人，甚至直接将罪犯击毙。很快，《侦探漫画》的主编对鲍勃·凯恩下达了“严禁开枪和杀人”的死令，改变了蝙蝠侠的行动准则，也为之后登场的众多魅力反派提供了生存空间。进入40年代，蝙蝠侠拥有了自己的独立刊物，小丑、猫女、双面人等角色陆续登场，极大地丰富了剧情。

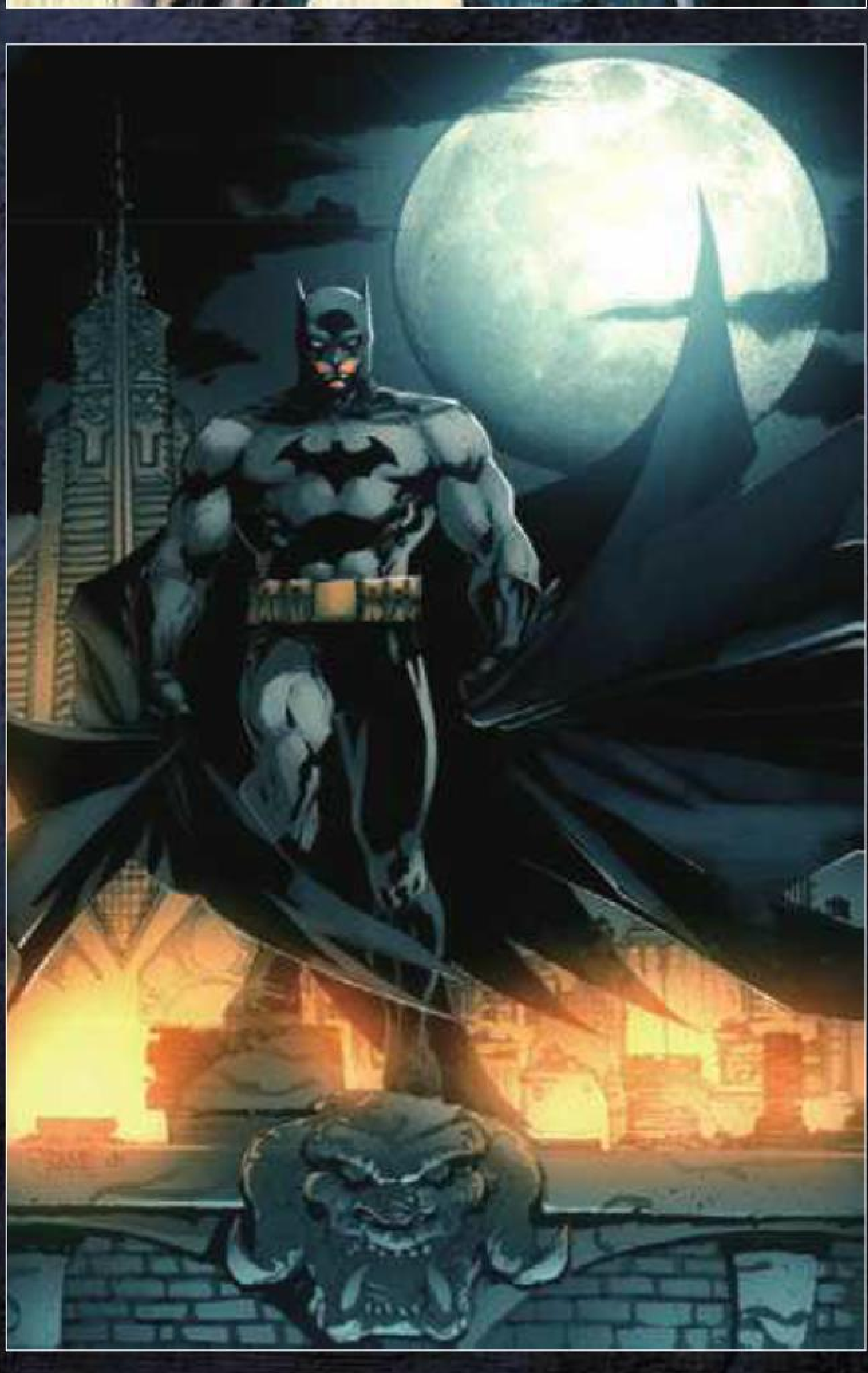
50年代，美国全国掀起了声势浩大的反暴力、反漫画活动，美漫的黄金时代至此结束。超级英雄产业遭受了致命打击。为了规避风险以求生存，蝙蝠侠的剧情开始涉及时间旅行、外星人入侵等荒诞不羁的题材。此后，虽然反漫画风波早已结束，但蝙蝠侠的风格却在滑稽和黑暗之间不断摇摆，迷失了方向，漫画销量也跌入了谷底。布鲁斯·韦恩虽然没有超能力，但DC的编辑却在不断夸大他的财力和科技实力，越来越多的装备使其成为了超人一般无所不能的角色，也失去了自己的特色。

我们今天所熟知的蝙蝠侠形象，是从80年代末开始形成的。弗兰克·米勒的《黑骑士归来》（The Dark Knight Returns）着重强调蝙蝠侠的精神力量，成功将他塑造为一个视战斗为生命、孤身对抗整个体制、冷酷偏执、永不屈服、至死方休的硬汉形象，如同黑夜的闪电，引起了广大读者的强烈共鸣，也振兴了整个系列的声望和销量。随后推出的《第一年》（Year One）延续了《黑

骑士归来》的凝重基调，重新定义了蝙蝠侠的诞生，成为了现代蝙蝠侠历史的起点。蒂姆·伯顿的真人电影狂赚 4 亿票房，让这一角色真正成为了全世界家喻户晓的形象。

90 年代，伯顿在《蝙蝠侠归来》拍摄完毕后淡出了这一系列，新任导演乔·舒马赫以两部失败之作为 20 世纪的蝙蝠侠电影划上了句号。另一方面，蝙蝠侠的动漫发展在 90 年代始终顺风顺水，1992 年开播的《蝙蝠侠 动画系列》成为了 DC 史上口碑最好、盈利最高的 TV 作品，更成为了整个美国动画界的骄傲。同期的编剧、漫画作者则加强了蝙蝠侠的现实性和局限性，深度剖析他的精神创伤、孤独、彷徨与执着，令其形象更加真实可信。这一风格最终被 21 世纪克里斯多夫·诺兰导演的新三部曲所继承，掀起了系列的文艺复兴和新的辉煌时代。





电影篇 { 蝙蝠侠 Batman

早在二战和冷战时期，蝙蝠侠就已经推出过多部真人影视，但影响力有限，第一部让黑骑士席卷全球的电影，正是 1989 年蒂姆·伯顿的这部名作。在影片开拍前，伯顿曾力排众议，选定当时名气不大的迈克尔·基顿担任主演，。基顿之前只出演过几部轻喜剧，漫迷广泛质疑他能否胜任蝙蝠侠这一严肃黑暗的角色。慧眼识英才的伯顿认为，一旦扣上面罩，蝙蝠侠便只能通过眼睛和嘴巴表现演技，迈克尔·基顿拥有一对鹰隼般锐利的眼睛，正好符合要求。基顿饰演的布鲁斯·韦恩并非传统意义上的花花公子，而是一位表情略带木讷，深藏着愤怒和悲伤的孤独者形象。一旦披上蝙蝠战袍，基顿便如同出笼的猛兽，锐利的眼神令敌人不寒而栗。迈克尔·基顿饰演的布鲁斯与克里斯蒂安·贝尔截然相反，他在影片开端便以完全成熟的形象登场，如同黑铁一般坚强厚重，观众很难透过强大的气场去窥探他的内心世界。相较上映前争议连连的迈克尔·基顿，观众对于饰演小丑的老戏骨杰克·尼克尔森普遍表示了认同。尼克尔森一向擅长驾驭各类心灵异变的反面角色，将血腥的暴力与优雅的风度融为一体也是他的拿手好戏。小丑的疯狂、残暴、幽默与滑稽，都被尼克尔森演绎地惟妙惟肖。

虽然两大角色演技精湛，但铁杆漫迷依然对这部电影发出了质疑的声音。蝙蝠侠在片中抛弃了“不杀人”的原则，肆意将犯罪分子用铁丝吊死在房梁上，使用机关枪扫射黑帮。最离谱的是，伯顿将谋害布鲁斯父母的罪行安到了小丑的头上，并让蝙蝠侠在结局中干掉了小丑，把整个剧情诠释成一个简单的复仇故事，完全违背了漫画多年来深厚的主旨。伯顿坦言，自己在接拍影片前并没有看过任何漫画，对原作精神不感兴趣，蝙蝠侠这一题材吸引他的地方，只有哥特式的黑暗风格罢了。制片方华纳也在拍摄过程中“助纣为虐”，放任伯顿肆意篡改剧情，赶跑了多个对漫画怀有崇敬之心的编剧，令人咂舌。因此，今天评价伯顿和诺兰这两大导演时，我们需要看到他们的两面性。伯顿将哥特式气氛发挥到了极致，诺兰则擅长刻画人物的精神世界，二者都是蝙蝠侠世界观的重要组成元素，但两位导演都没能做到鱼和熊掌兼顾，而是选择了其中一个作为重点，只有 1992 年的 TV 版《蝙蝠侠》才是完美再现原著精神的作品。



电影篇 { 蝙蝠侠归来 Batman Returns

延续上一部电影的黑暗基调，场景更加宏大、哥特风格更加浓郁。五短身材的企鹅作为主要敌人登场，身高只有 1 米 45 的特型演员丹尼·德维托毫无疑问地成为了这一角色的扮演者，效果令人满意。相较应者寥寥的企鹅，猫女的演员争夺战就要激烈的多，个性浓烈、身手矫健的米歇尔·菲佛从 8 名激烈的竞争者中脱颖而出，为影史贡献了这样一位性感冷艳、过目不忘的女侠形象。在本片中，伯顿抽出了部分篇幅描写哥谭社会舆论对蝙蝠侠和企鹅的看法，虽然其内涵完全无法与《黑暗骑士》相提并论，但依然增强了观赏性，使得影片摆脱了前作“两个怪胎对打”的简单剧情。尽管企鹅和猫女在片中不断与蝙蝠侠作对，但真正的恶人并非他们，而是阴谋满腹，将二人推向不归路的黑心富豪麦克斯，这名谋杀猫女未遂的企业家也在结局中遭遇了应得的报应。《蝙蝠侠归来》的各方面相较前作都有进步，但并未有质的突破，使得本片不具备前作那般强大的冲击力和话题性，票房也随之下滑。



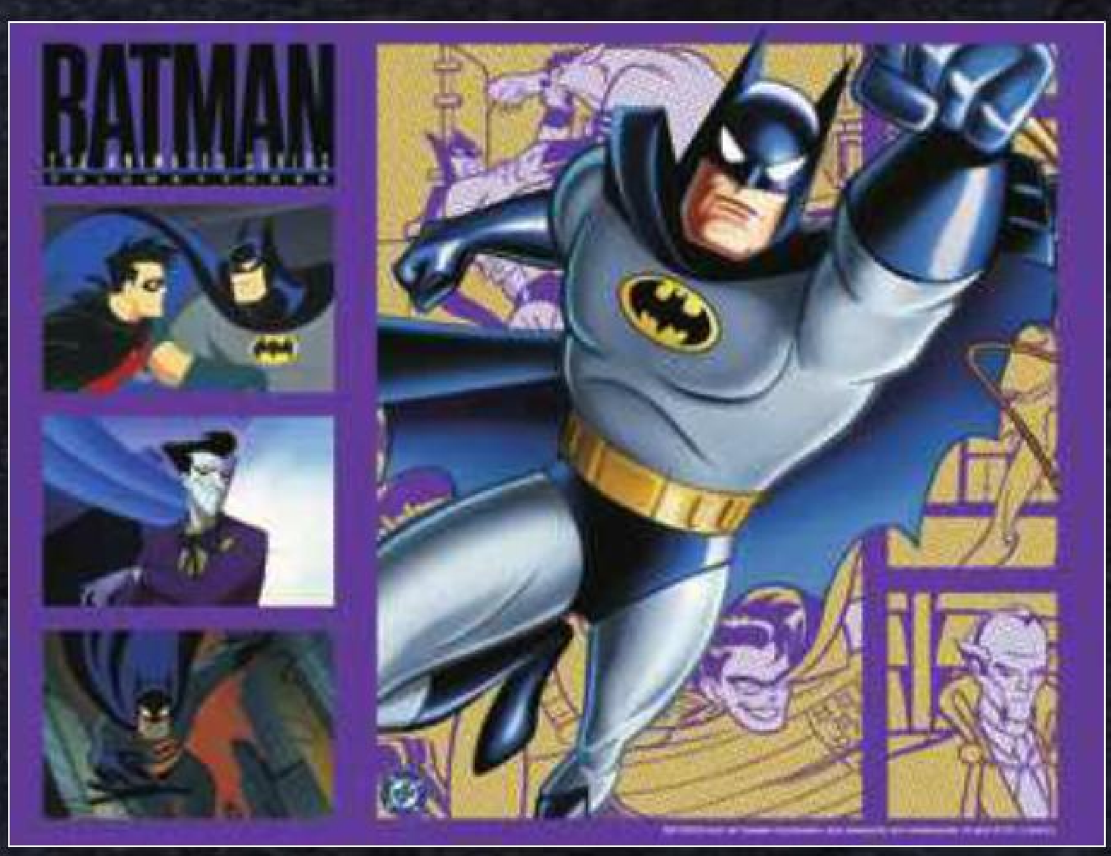
电影篇 { 蝙蝠侠 幻影面具 Batman Mask of the Phantasm

随着伯顿电影的成功，90 年代初，DC 决定斥巨资打造新的蝙蝠侠 TV 动画，由布鲁斯·蒂姆和保罗·迪尼担任主要的制片和编剧工作。蒂姆和迪尼最为大胆的策略在于放弃了动画界惯用的白纸，改用黑纸进行作画，为整个画面蒙上了一层哥特式的昏暗，完美契合了蝙蝠侠的主题。这部名为《蝙蝠侠 动画系列》（Batman The Animated Series）的 TV 作品于 1992 年登场，一经开播便收到如潮好评，连续制作了 85 集。在第二季，由于罗宾的加入，片名随之变为《蝙蝠侠与罗宾的冒险》（The Adventures of Batman and Robin）。整部作品基调冷峻、剧情慎密、风格严肃、动作流畅，对尸体和鲜血的描写毫不顾忌，抛弃了传统动画激光枪对射的做法，改用真枪实弹来表现战斗场面，和同期的众多低龄卡通片形成了鲜明的对比，堪称美国 TV 动画的里程碑级作品。90 年代末，国内也曾引进部分剧集，在电视台上播放。本作曾 6 次获得艾美奖提名，4 次获奖，如此光芒耀眼的成就在整个动画史上都堪称罕见。鉴于本作的超凡素质和历史意义，IGN 在《史上 100 佳 TV 动画》评选中，将本作列为第二位。

蒂姆和迪尼完全是在按照真人故事片的标准去制作这部 TV 版，他们意图向观众展示这一革新理念：动画片不仅是属于儿童的娱乐活动，它同样也能吸引成人观众的视线。实际上，TV 版《蝙蝠侠》的剧本深度已经远远超越了同期伯顿和舒马赫的真人电影。小丑女（哈莉·奎恩）等 TV 版的原创角色最终被吸入漫画世界，而小丑、冰冻人、罗宾等老牌角色也在本片中得到了新的诠释，很多更改都被 DC 高层所承认，成为了今天漫画版同样沿用的设定。对于广大观众和玩家而言，本作最大的功劳在于为系列引入了一批素质极高的配音演员和制片班底。凯文·克罗尼和马克·汉米尔从本作开始成为了蝙蝠侠和小丑的御用配音，为系列贡献了 19 年的岁月，在今年的《阿克汉姆城》中，玩家依然能够听到这两位大师的精彩献声。编剧保罗·迪尼则与 Rocksteady 紧密合作，亲自撰写了《阿克汉姆疯人院》和《阿克汉姆城》的剧本。毫不夸张的说，没有 1992 年这部 TV 版的成功，就没有今天蝙蝠侠在游戏领域的无上荣耀。

1993 年，华纳推出了《蝙蝠侠 动画系列》的剧场版《幻影面具》，为观众解析了布鲁斯·韦恩成为黑骑士的心路，这也是历代蝙蝠侠起源中最为成人化的一次解读。本片向观众提出了一个犀利的问题：布鲁斯为打击犯罪而牺牲了安宁的个人生活，牺牲了组建家庭的机会，他是否对此感到后悔，又是如何走上了这条不归路？布鲁斯曾有过许多情人，大部分都是在战斗中相识，如亦敌亦友的猫女和城府极深的塔利亚，但《幻影面具》中的安得拉·贝尔蒙特依然算得上所有旧爱中最特别的一位。他最初只是一位平凡的大家闺秀，没有战斗素质。此时布鲁斯也没有成为蝙蝠侠。二人曾陷入热恋，达到了谈婚论嫁的程度，布鲁斯认识到无法兼顾家庭生活和打击犯罪的矛盾。就在他下定决心放弃英雄事业，与安得拉走入婚姻殿堂之时，杰克·纳皮尔（小丑）却在阴差阳错中毁掉了一切，让二人匆忙离别，万念俱灰的布鲁斯最终戴上了漆黑恐怖的面具。

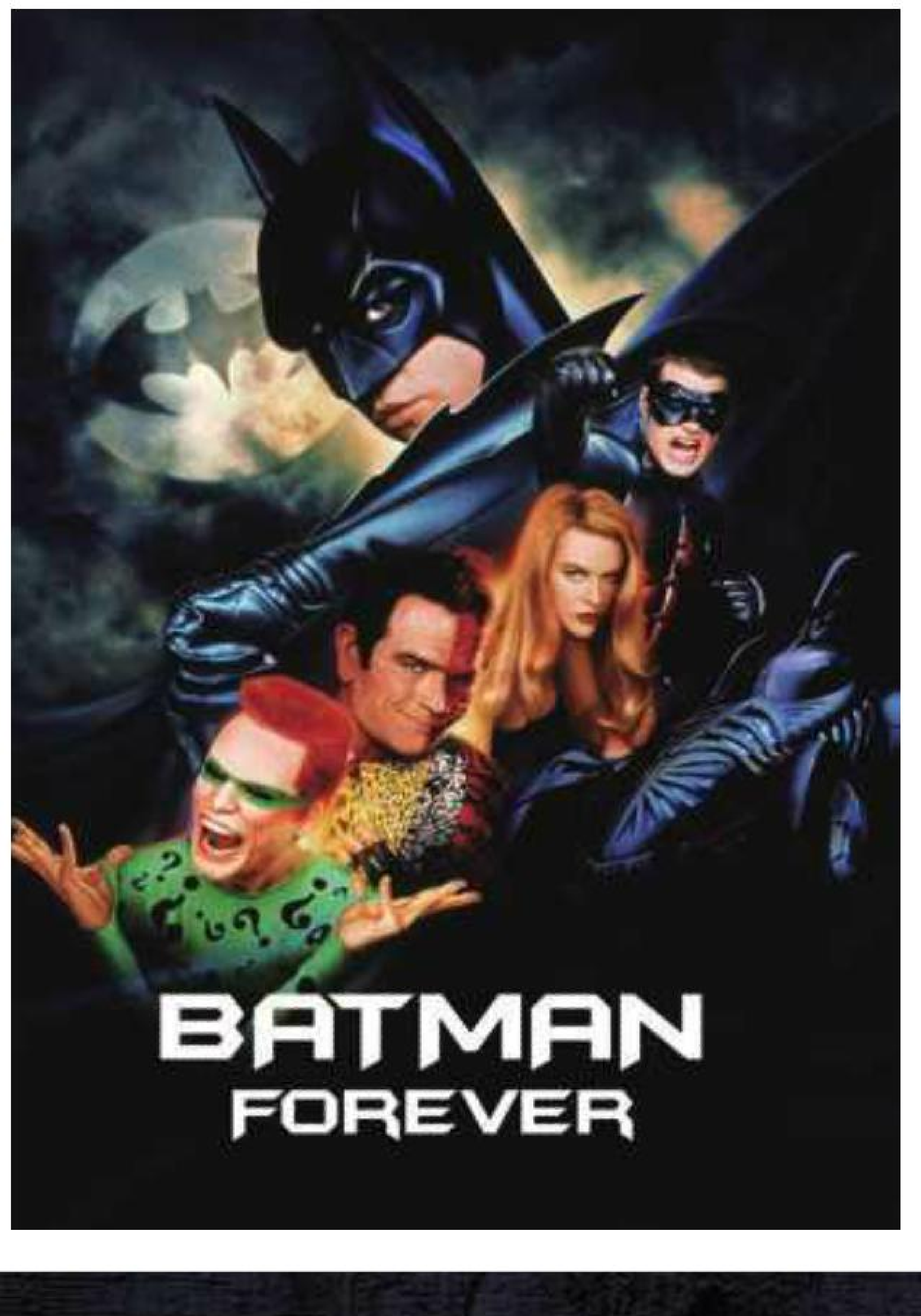
在艺术造诣方面，《幻影面具》是无可挑剔的。剧本结构虽然带有模仿《公民凯恩》的嫌疑，但依然能够引起观众的深思。然而，这部剧场版上映时，华纳并没有给予宣传支持，直接导致本片票房惨败，仅为 560 万美元，甚至未能赚回成本。此后蝙蝠侠再也没有推出过剧场版，长篇动画只得在录像带和 DVD 等零售领域延续香火。好在系列的 OVA 一直保持着过硬的素质，去年的《决战红头罩》（Under The Red Hood）甚至获得了不亚于《黑暗骑士》的超强口碑。或许这一切，正是对布鲁斯·蒂姆和保罗·迪尼的最大安慰。





电影篇 { 永远的蝙蝠侠 Batman Forever

华纳认为，《蝙蝠侠归来》票房下滑的主要原因在于伯顿越发黑暗的剧情吓跑了儿童观众，制片方要求伯顿在第三部影片中走滑稽明快的路线，遭到了后者的拒绝。华纳不得不找来乔·舒马赫导演救场，伯顿退居制片人一职，几乎淡出了本片的制作，随之退出的还有迈克尔·基顿。为了救场，舒马赫请来了更为豪华的全明星阵容，可惜再多的大牌演员也无法拯救糟糕的剧本。伯顿只是喜欢在影片中追求一种戏剧般的荒诞感，他的作品在剧情方面依然是经得起推敲的。而本作不但扔掉了前辈的艺术气质，在剧情方面更是漏洞百出。蹩脚的演出风将剧本的缺陷进一步放大，使得本片成为照猫画虎的典型案例。编剧直接省掉了马若尼在法庭上泼硫酸的桥段，让哈维·丹特直接以双面人的身份登场，极度猥琐的演出完全没有体现出这一角色的两面性，只能给观众带来“弱智版小丑”的恶劣印象，让人怀疑被泼硫酸的部分不是他的左脸，而是他的大脑。饰演谜语人的金·凯瑞则将这一角色演绎为变相怪杰的翻版，滑稽远超智慧。好在本作的剧情算得上勉强及格，广大低龄观众尚且还能抱着看个热闹的心态走入影院，但低下的口碑已经为系列的衰退埋下了祸根。



电影篇 { 蝙蝠侠与罗宾 Batman and Robin



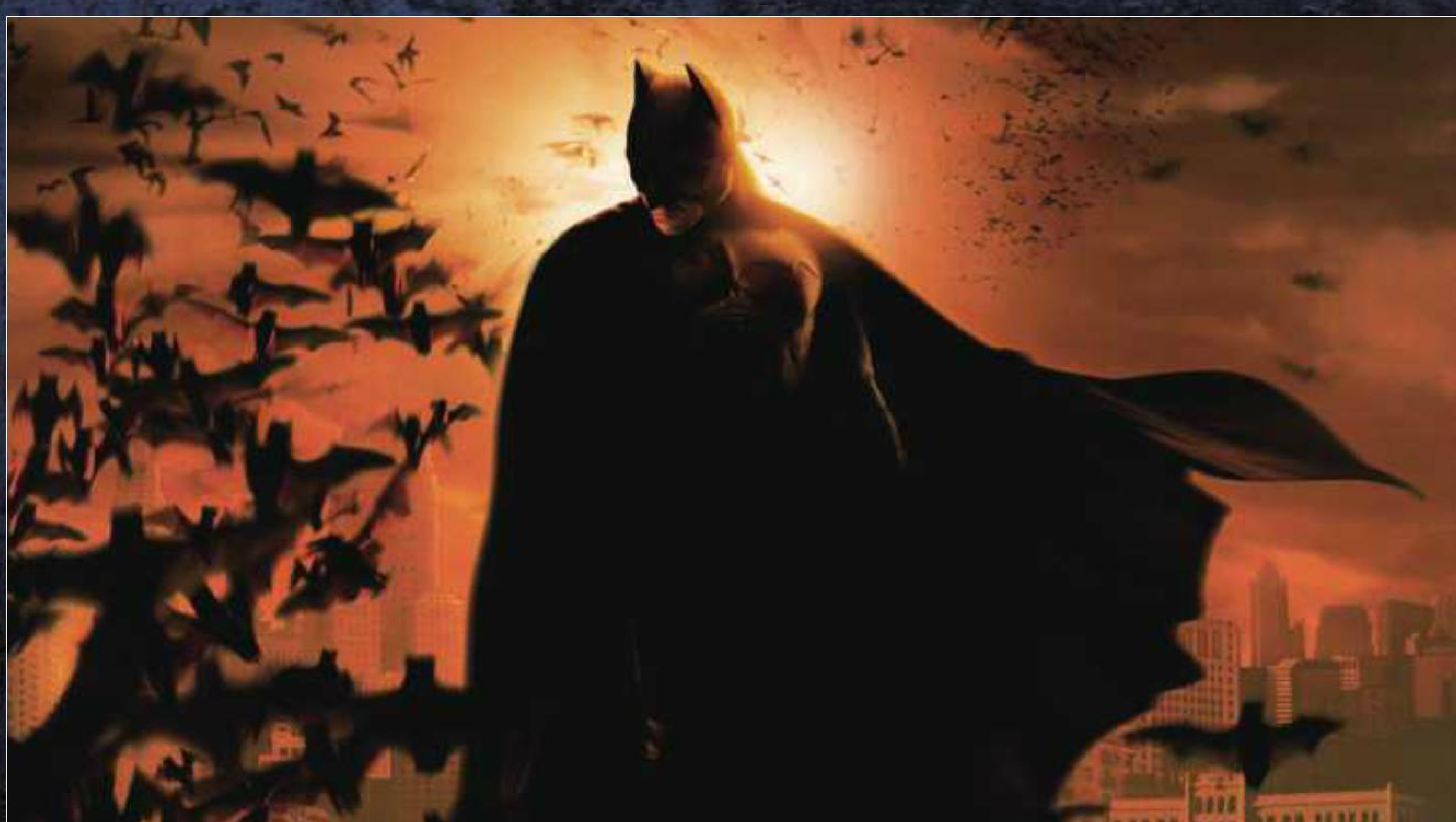
《永远的蝙蝠侠》票房出色，尝到甜头的华纳在错误的道路上越走越远，将第四部电影变为了彻底的欢闹儿童片，只是观众没有想到，本片连儿童电影的标准都摸不到，彻底沦为了烂作。1.25 亿美元的预算糜烂于大量滑稽可笑的电脑特效上，角色塑造却一无是处。冰冻人计划将整个城市变为冰窖，仅仅是为了敲诈哥谭市政府，这样才能“获得治疗她妻子绝症的研究经费”。毒藤女劝说布鲁斯放弃所有现代化设备以保护环境，遭到拒绝后便释放激素将蝙蝠侠和罗宾迷得神魂颠倒。二人竟然完全屈服于这点雕虫小技，为她争风吃醋，大打出手。漫画中智勇双全的劲敌贝恩，在本作中被塑造成毒藤女的一位无脑跟班，连句像样的人话都说不出来。变种人的制造过程则被简单表现为向囚犯直接灌入大量液体，如同注水猪肉一般，让人想不通贝恩的身形究竟是肌肉撑起来的还是被脏水灌大的……影片的每一分钟对于观众而言都是残酷的煎熬，与其忍耐这样一部烂片，莫不如去看马戏团的表演，至少后者不会侮辱观众的智商。票房的失败让华纳叫停了舒马赫后续的拍摄计划，也间接引发了 8 年后蝙蝠侠电影的全面重启。

电影篇 { 蝙蝠侠 起源 Batman Begins

纵观之前的真人电影，不论是蒂姆·伯顿的两大杰作，还是乔·舒马赫的两部烂作，都存在着相同的问题：每一次的剧情都以恶棍现身哥谭为开端，每一部影片都以蝙蝠侠击败敌人为结束，而蝙蝠侠前后的心路历程、哥谭发生的环境变化，则鲜有提及。华纳于 21 世纪对蝙蝠侠电影的重启计划正好给了导演诺兰演绎这一题材的机会。2005 年的这部作品，与之前的四部电影没有任何的剧情联系。因此将本片称为《蝙蝠侠 5》或《蝙蝠侠前传》都是错误的。它的正确片名，正是电影的副标题——《起源》。

不同于对漫画嗤之以鼻的伯顿，诺兰一直毫不顾忌地告诉观众，影片中的很多剧情都是在向经典动漫致敬。如《起源》借鉴了弗兰克·米勒的《第一年》和 1993 年的老剧场版《幻影面具》。《黑暗骑士》的剧情灵感则源于漫画《黑骑士归来》《漫长的万圣节》和《致命玩笑》。因此，尽管诺兰的电影版在设定方面也对漫画进行了较大的更改，但观众普遍认为他的作品比蒂姆·伯顿更尊重原著，因为他抓住了蝙蝠侠故事的精髓——每个角色的精神世界。这也正是之前伯顿影片里始终轻描淡写、一笔带过的部分。

在诺兰的《起源》中，我们终于看到了对布鲁斯心路变化的详细解读。父母死后，布鲁斯始终未能抛弃过去，他一直想将凶手乔·齐利置于死地，甚至为此携带枪支来到了听证会现场。然而，乔却在走出法院的那一刻倒在了另一人的枪口之下。失去复仇机会的他发现杀亲仇人的死不过是黑帮小小阴谋的一部分，而不论是手刃仇人，还是推翻整个地下世界，他都无能为力。在极端的愤恨和绝望中，他终于超脱了自己狭隘的个人仇恨，将敌人从乔·齐利变为了整个黑帮，乃至整个对此漠不关心的城市。他抛弃了富家子弟的身份，为阅历武学和洞察犯罪周游世界，并得到拉萨格尔的真传。回到哥谭市，他终于找到了自己应该为之奋斗的目标和方式。“市民对现状漠不关心，惟有戏剧化的大逆转才能改变这一切。以布鲁斯·韦恩的身份，我做不了什么。作为一个凡人，一个血肉之躯，我很容易被忽略、被摧毁。但如果我能变为一个象征，一个原始、恐惧的象征，我就能做到正气长存、永垂不朽。”



《起源》滤掉了系列一贯的哥特式风格，增加了剧情的可信度，让观众切实感觉到了故事的真实性。在诺兰的世界中，布鲁斯需要大批订购盔甲零件来掩盖嫌疑，需要为自己的行动制造不在场证明、需要参加社交活动来支撑自己的伪装、需要提防凶狠狼狗的袭击……在烦躁之时，他甚至会公开对逢场作戏的聚会表示厌倦，对苍蝇般讨厌的各类酒肉朋友怒容满面。这一切，都是诺兰之前的导演所不曾表现的。

影片的尾声也颇为耐人寻味，拉萨格尔的阴谋被蝙蝠侠挫败，哥谭市的治安逐渐开始好转，看似完美的结局之下，却隐藏着无以名状的悲哀。蝙蝠侠原本是布鲁斯的一个伪装，然而在夜复一夜的黑骑士生涯中，布鲁斯的意识越发淡薄、生活越发虚假，他原本的身份反倒变为了面具。蝙蝠侠成为了罪犯恐惧的克星，而真正的布鲁斯却消失在了世界深处，再也没有回来。

《起源》的缺点在于剧情较为平淡，导演花了 60 分钟的时间用来阐述蝙蝠侠的诞生，损害了影片的娱乐性，高潮部分也不够刺激。但观众并未对诺兰失去希望，因为本作的结局已经暗示，蝙蝠侠的头号宿敌——小丑，将作为下一部电影的敌人登场。《起源》的低调、沉稳和内敛，正是为《黑暗骑士》的伟大与升华做充分的铺垫。3 年后，观众将迎来一部超乎想象的杰作。

电影篇 { 蝙蝠侠 黑暗骑士 Batman The Dark Knight

早在影片公映半年前，希斯·莱杰的死就震惊了影坛，《黑暗骑士》成为了这位天才的最后一次完整演出。为了成功驾驭小丑这名角色，希斯曾经在影片拍摄时令自己处于强烈的亢奋状态之中，导致无法正常入睡，不得不服用大量药物，最终酿成了悲剧。可以说，《黑暗骑士》中的小丑，是希斯用生命换来的精彩演出。不同于尼克尔森饰演的那个坐拥黑帮领地，事必躬亲的恶棍头目，希斯饰演的小丑并不属于警察和黑帮的任何一方，也不会亲自下毒祸害广大市民。他抢劫黑帮银行，故意为戈登暴露犯罪集团的账本，向法官、市长等人发出死亡威胁，并将蝙蝠侠的生命与哥谭其他市民的安全系于天秤的两边，以社会舆论为武器向黑骑士施加巨大压力。黑帮找回了毕生积蓄，他却放火将全部钞票烧光。在韦恩企业员工克曼·瑞斯即将公布蝙蝠侠身份之时，他为了独享这一秘密，又怂恿全市民众对其进行刺杀。一系列难以理解的行为背后，隐藏着他的真实目的。无论黑帮得逞，还是警察胜利，都不会令他满意，因为黑白两道都是秩序的一部分，他只想看着整个世界燃烧。每个人的心中都隐藏着黑暗，小丑想要证明，只需轻轻一推，哥谭市的每个人都会和他一样混乱疯狂。

与希斯的小丑同样令人难忘的，还有阿伦·艾克哈特饰演的双面人。作为地方检察官的哈维·丹特如同太阳一般光明、耀眼，他不需要戴着面具就能把哥谭的一半黑帮送进监狱。布鲁斯和戈登都清楚，仅靠蝙蝠侠一个人的力量，难以维持整个城市的治安。黑骑士的象征意义要远大于他的实际威力，哥谭需要一个体制内的英雄挺身而出，为人民带来秩序和希望，只有这样，一切才能步入正轨。这也是二人如此器重哈维的根本原因。哈维不清楚布鲁斯的真实身份，却对蝙蝠侠的痛苦十分理解，他愿意从黑骑士手中接过犯罪克星的职责，令其回归正常生活。小丑正是看穿了这一切，才毁掉了哈维，令其变为罪犯双面人，让戈登和蝙蝠侠的梦想破灭。在影片的最后，为了给哥谭留下希望，蝙蝠侠毅然担起了杀人的污名，成了为信念而牺牲的殉道者。正是这一令人震撼的结局，升华了整部作品的主旨，使得《黑暗骑士》脱离了传统超级英雄电影的范畴，步入影视经典之列，永存于观众心中。



电影篇 { 蝙蝠侠 黑暗骑士崛起 Batman The Dark Knight Rises





《黑暗骑士》缔造了影史神话，其续作自然成为了关注的焦点。然而诺兰在影片上映后明确表示，他尚未构思好下一部作品的情节，只有在写出一部出色的剧本后，他才会开拍续作。在这段修整的期间里，他推出了新作《盗梦空间》。今年夏天，《黑暗骑士崛起》正式公布，影片将于 2012 年 7 月上映，安妮·海瑟薇饰演的猫女和汤姆·哈德利的贝恩是片中重要的新角色。本作目前正处于紧锣密鼓的拍摄阶段，作为新三部曲的完结篇，《黑暗骑士崛起》将为诺兰的蝙蝠侠世界划上一个圆满的句号。

游戏篇

早期的蝙蝠侠游戏

很多人一直将“电影动漫改编游戏”视为垃圾的代名词，实际上，大部分超级英雄游戏确实不堪一玩，但蝙蝠侠却算得上一个例外，部分早年游戏甚至达到了顶级 ACT 的素质，至今仍为广大玩家津津乐道。纵观蝙蝠侠的游戏历史，我们可以发现一个有趣的巧合：游戏的可玩性与同期电影的素质几乎是成正比的。蒂姆·伯顿的两部影片备受好评，华纳此时找到了 Sunsoft、Konami、SEGA 等擅长 ACT 的日本豪门制作游戏，水准自然令人满意。到了乔·舒马赫的时代，日本老厂不再参与蝙蝠侠这一题材，游戏与电影的口碑双双跌落谷底。《起源》拯救了这一系列，EA 推出的游戏版也成为了蝙蝠侠游戏的新开端。在《黑暗骑士》创下影视传奇后不久，Rocksteady 的《阿克汉姆疯人院》缔造了改编游戏的新一代神话。

2D 时代最为脍炙人口的作品莫过于 1989 年在 FC 上推出的《蝙蝠侠》。Sunsoft 借鉴《忍者龙剑传》的游戏模式，为主角引入了灵活的攀墙能力。浓墨重彩的美工再现了哥谭市的古旧氛围，毫不夸张地说，本作的画面甚至凌驾

于大部分 MD 蝙蝠侠游戏之上。Sunsoft 在卡带中安装了独家特制的 FME7 音频芯片，让游戏的 BGM 超越了 FC 的极限。激扬澎湃的音乐让人百听不厌，波澜壮阔、动感十足的旋律完美演绎了主角不惧黑暗、勇往直前的战斗精神。著名音乐人小高直树担任了 Sunsoft 所有蝙蝠侠作品的配乐，虽然 Sunsoft 的蝙蝠侠游戏并非每一部都像本作那样出色，但它们的音乐始终保持了高水准。可以说，正是本作让系列游戏从一开始便拥有了极高的起点。在 2D 时代其后的日子里，每当蝙蝠侠重披战袍时，玩家都不可避免地要将新作与这部 FC 的杰作，这部真正的经典做一番比较。

在 FC 初代大获成功后，Sunsoft 又推出了多部续作。一年后的 MD 版《蝙蝠侠》弱化了攀墙和飞行道具，以肉搏为战斗主轴。关卡设计和场景严格忠实于伯顿的原著，给电影观众带来了一丝熟悉感，却让游戏玩家感到不快。毕竟 FC 版收录了多个电影没有的 BOSS 级人物，场景也比电影更加丰富，而遵从原著的 MD 版在这方面就要逊色许多。1991 年的 FC 版《小丑归来》（Batman Return of the Joker）根据漫画改编。该作的战斗系统走向了另一个极端，蝙蝠侠完全丧失了用拳头攻击的能力，只能使用飞行道具和带有无敌效果的滑铲消灭敌人。《小丑归来》于一年后推出了 MD 版，画面和系统与 FC 版略有区别，但大体不变。总的来说，这两部作品尚算及格，但手感和关卡设计与 FC 初代相去甚远，难以比肩。









游戏篇 由盛到衰

从 1992 年的《蝙蝠侠归来》开始，华纳将游戏改编权主要授予了 Konami 和 SEGA，为日后蝙蝠侠游戏的两强争霸埋下了伏笔。SEGA 的 MD 版《蝙蝠侠归来》在画面风格和手感上与 1990 年 Sunsoft 的 MD 版《蝙蝠侠》较为接近，着重强调了绳索枪的机动性，关卡高度差较大，主角需要灵活地在不同楼层间飞檐走壁才能顺利过关。Konami 的 SFC 版则是 2D 时代常见的清版过关游戏，没有复杂的地形和迷题，玩家只需操作蝙蝠侠挥动老拳一路前进。游戏的系统类似本社的《忍者神龟》，但手感不如后者。

TV 版《蝙蝠侠与罗宾的冒险》的开播，在动画领域掀起了另一阵狂潮，Konami 和 SEGA 也顺势推出了新作。MD 版采用了类似《魂斗罗》和《火枪英雄》的动作射击模式，与过往的蝙蝠侠游戏大相径庭。在敌人大军如潮水般涌来时，游戏也不会出现拖慢现象，令人称赞。MD 版最大的问题在于游戏节奏过于刺激，缺乏松弛有度的变化，剧情演出也十分淡薄，更没有隐藏要素，完全是 SEGA 一贯“硬派到底”的作风。Konami 制作的 SFC 版则严格遵循动画原作的剧情，收录了大量人物对话和 RPG 元素，演出效果一流。该作首次为系列引入了背包系统，允许玩家携带数量繁多的装备进行战斗与解密。MD 和 SFC 版《蝙蝠侠与罗宾的冒险》都充分发挥了各自主机的优势，MD 版的同屏人数超多、关卡极为火爆，并拥有诸多震撼的伪 3D 场景。SFC 版的画面鲜艳，人物动作细腻至极，音乐也十分经典。纵观 2D 蝙蝠侠历史，乃至整个 16 位机时代，这两部游戏依然能称得上是顶尖之作。可以说，在次时代的《阿克汉姆疯人院》登场之前，再也没有比这两部作品更出色的蝙蝠侠游戏了。

《永远的蝙蝠侠》是系列衰退的开端，同期的游戏版也成为了粗制滥造的代名词。华纳结束了与 Konami 和 SEGA 的合作，选择了以《致命格斗》而闻名的 Acclaim。游戏版《永远的蝙蝠侠》继承了《致命格斗》的一贯缺陷——画面猥琐滑稽、人物动作蹩脚、游戏手感粗糙。Acclaim 在本作中再一次暴露了不熟悉任天堂主机的缺陷，SFC 版在关卡切换时居然会出现读盘画面，令人哭笑不得。1997 年，该公司在 PS 平台推出了《蝙蝠侠与罗宾》。这是系列的第一部 3D 游戏，但差劲的画面和系统令其再次成为历史的污点。



游戏篇 “《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的崛起

2005 年，EA 在 PS2、NGC 和 Xbox 平台推出了基于《起源》的改编作品，让系列为之一振。在电影拍摄阶段，EA 便与诺兰的剧组解密合作，《起源》的游戏版剧情与原作高度一致，收录了大量片段和花絮，也补全了很多电影未能顾及和解释的部分。不同于以往大打出手的风格，《起源》的游戏版将重点放在了隐秘作战上，潜入系统则明显借鉴了《潜龙谍影》和《分裂细胞》，利用阴影和遮蔽物躲避持枪敌人的巡逻。肉搏战方面，本作再现了电影“快、准、狠”的风格，让蝙蝠侠得以凭借灵活的走位和快速的拳脚功夫杀出重围。《起源》的操作并不复杂，玩家只需掌握好走位，不断按键攻击敌人便可。特色系统“恐吓”则带有浓重的心理战色彩，鼓励玩家运用各种声光手段打击罪犯的脆弱神经，削弱它们的战斗力。《起源》的画面十分出色，系统也颇具创意，尽管这一作还有诸多欠打磨的细节问题，难成经典，但诸多出色的创意值得称赞，为次时代蝙蝠侠的辉煌奠定了根基。

华纳曾委托《毁灭全人类》的 Pandemic 公司制作《黑暗骑士》的改编游戏，但 Pandemic 缺乏次时代的开发经验，质量管理和进度控制也相当糟糕，最终导致《黑暗骑士》游戏版流产。次时代真正的重头戏则是由 Rocksteady 缔造的《阿克汉姆疯人院》。该作的剧本大纲出自同名漫画，但原作的画风和剧情都十分诡异飘

渺，涉及的角色也很少，缺乏足够的张力。为此，Rockstesdy 聘请 1992 年 TV 版《蝙蝠侠》的主要编剧保罗·迪尼，令其重写了整个剧情，引入了大量的新场景、强制战和 BOSS 战，成功地营造出“群魔乱舞”般的热闹气氛。贝恩的肉搏对攻、鳄鱼人的下水道追逐战、稻草人的精神世界、谜语人的道具收集……制作组为蝙蝠侠的每一位宿敌都设计了符合他们的登场演出和游戏方式，让人大呼过瘾。就连小小的 GAME OVER 画面都暗藏玄机，诸多反派的挑衅台词令玩家忍俊不禁。

《阿克汉姆疯人院》的本质依然是一部传统的动作冒险游戏，这就使得制作组无法像诺兰的电影那样引入大量的倒叙、插叙情节，毕竟游戏的推进是完全线性的。但 Rocksteady 的天才们依然通过各种方式深化了本作的内涵。稻草人的三场噩梦带玩家回到了布鲁斯·韦恩悲惨的童年，揭示了蝙蝠侠的诞生。录音带收集则在游戏主线剧情之外彰显了诸多反派的个性。70 余年的漫画历史为 Rocksteady 提供了太多太多的灵感和素材，制作组特意在游戏中为每一位角色设立了详尽的档案库，让对蝙蝠侠历史不熟悉的玩家也能迅速融入这一世界。

本作继承了《起源》的诸多创意，并将其发扬光大。一键制肉搏的手感和判定有了飞跃性的提升，看似简单的操作背后蕴含着对走位和节奏感的严格要求，乱按一气只能招来被动挨打的结局，只有看准局势灵活移动攻击，才能反败为胜，最终 BOSS 门前狭隘通道的 20 人互博，便是对玩家白刃战能力的至高挑战。潜入关的制作思路十分明确，蝙蝠侠的盔甲虽然有强大的肉搏战防护能力，但在子弹面前却显得较为脆弱。主角必须用绳索枪在空中灵活挪移，以潜入技巧干掉威胁性最大的持枪敌人，才能放开手脚，与携带冷兵器的恶棍尽情互博，这与诺兰电影中的描写完全相同。蝙蝠侠在漫画中被称为“世界上最伟大的侦探”，以敏锐的头脑和思路闻名于世，但之前的游戏却过于注重战斗，对解密牵扯甚少。《阿克汉姆疯人院》则提供了蝙蝠头盔内的探测模式，给了玩家亲自找出事件真相的机会。根据战斗评价给予 HP 回复和技能点数的方式让游戏完全抛弃了《生化危机》那种满城寻找补给的传统设计，让玩家得以将全部精力用于潜入和战斗。类似 RPG 的技能树深化了游戏的自由度，让每个人都能培养出符合自己能力的蝙蝠侠。



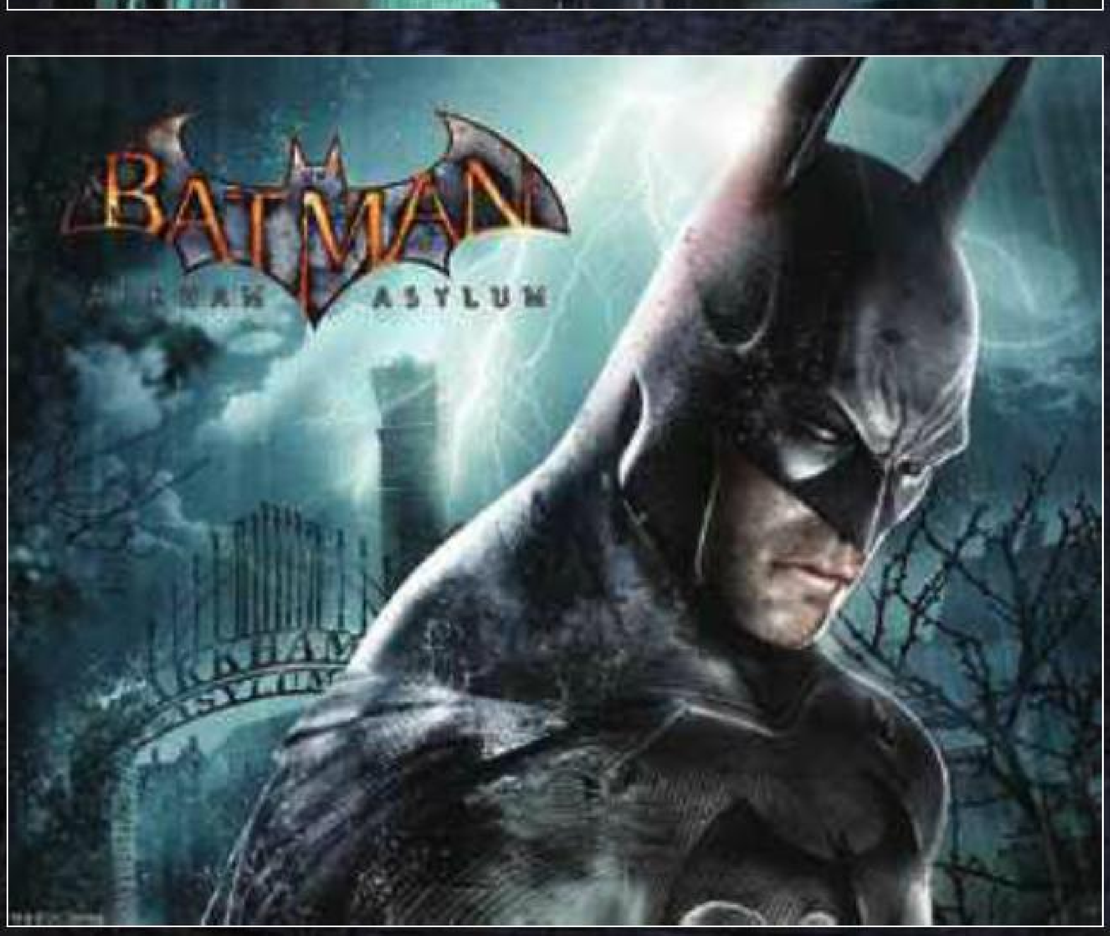


游戏并非完美无缺，二周目不继承收集品的设定使得重玩价值大打折扣。BOSS 战收录了太多与变种人的战斗，显得枯燥而模式化。但从整体素质来看，《阿克汉姆疯人院》足以傲视群雄，成为超级英雄游戏的空前杰作。即使抛开蝙蝠侠的噱头，以单纯的动作冒险游戏的角度去审视，本作也称得上一流之作。如果你对蝙蝠侠一无所知，那么本作将带你进入这个精彩的世界。如果你是一个忠诚的蝙蝠侠铁杆，那么你将别无所求。

《阿克汉姆疯人院》热卖之际，正是发行商 Edios 节节败退之时。Square Enix 正在逐步完成对 Edios 的吞并，战功显赫的 Rocksteady 自然成为了各方势力垂涎欲滴的优质资产。2010 年春，华纳兄弟出人意料地收购了 Rocksteady 工作室，日后蝙蝠侠游戏的续作将由华纳单独发行。作为娱乐巨头，华纳近年在影碟和广告营销等传统领域的业绩并不令人满意，进军日新月异的游戏产业是公司日后的发展方向。蝙蝠侠早已成为华纳在游戏授权领域的头号王牌，将 Rocksteady 并入集团内部后，版权纠纷等不必要的麻烦将大大减少，工作室得以把更多的精力放在游戏制作上，最终的受益者将是广大玩家。

初代一炮走红之后，续作《阿克汉姆城》自然成为了广大玩家关注的焦点。前作 PS3 版的独占内容给了玩家操作小丑的机会，本作则更进一步，将猫女、夜翼（迪克·格雷森，初代罗宾）、蒂姆·德雷克（三代罗宾）收录于游戏之中，让《阿克汉姆城》变为了英雄的群像。在蝙蝠侠平息疯人院的叛乱后，院长夏普却将这一功绩揽到了自己头上，并成功当选哥谭市市长。在他的主持下，当局在哥谭城中划分了一片区域，用于关押大量从疯人院中逃出来的罪犯。小丑、企鹅、双面人等超级恶棍在这片区域明争暗斗，为地下世界的统治权展开激烈角逐、来到此地的蝙蝠侠赫然发现，夏普并非修建阿克汉姆城的惟一主谋，雨果博士早已在城中设下圈套，等待他自投罗网……更凶狠的反派、更大的场景、更先进的装备、更丰富的任务，让《阿克汉姆城》顺理成章地成为了青出于蓝的杰作。玩家所要做的，便是拿起手柄，化身为黑夜的骑士，体验 Rocksteady 为我们带来的完美风暴。

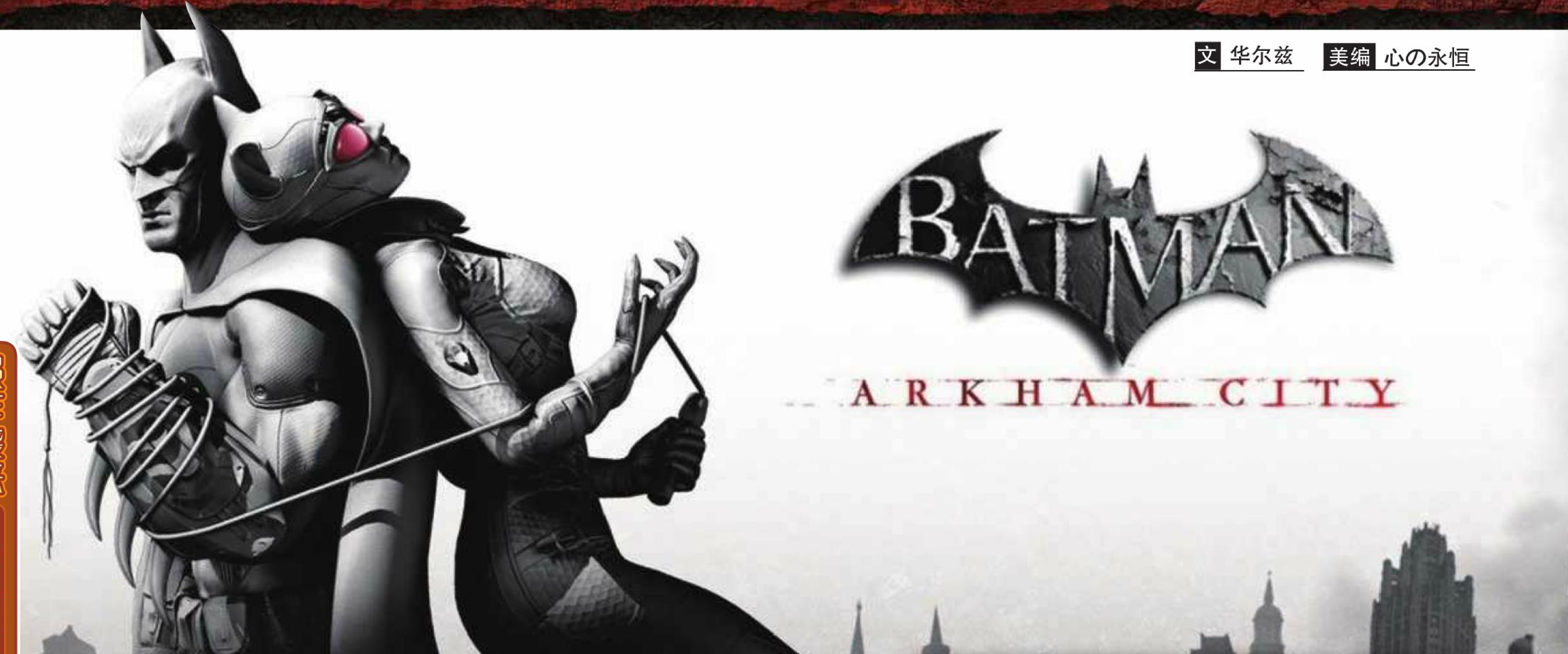




尾声

作为最老一辈的超级英雄，历经 70 年的沧桑变换，蝙蝠侠并未从历史舞台销声匿迹，反而在新的时代拥有了新的内涵与精彩。披风斗士的传奇，在本质上是一个人与自己的黑暗面抗争的故事。正因如此，这一角色才具备了永恒的艺术魅力和探讨价值。进入 21 世纪，随着克里斯多夫·诺兰和 Rocksteady 的成功，蝙蝠侠走进了新的辉煌时代。就让我们在尽情享受《阿克汉姆城》这一饕餮盛宴的同时，期盼着《黑暗骑士崛起》的降临，期盼着蝙蝠侠下一个不朽传奇的诞生！

文 华尔兹 美编 心の永恒



玩到本作泪流满面的可能不止蝙蝠侠 FANS，只要是对游戏有爱的，都会被本作艺术一般的内容所吸引。游戏主线通关后，更多的分支内容在等着玩家，如果只是粗粗将游戏通关，仅能体验50%的乐趣，推荐各位向着本作的全成就发起挑战吧！400 个谜题在等着你。

主线通关10小时左右　全成就40小时左右

蝙蝠侠 阿克汉姆城		Warner Bros	动作
多机种	Batman:Arkham City		美版
	2011年10月18日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：13岁以上

基本操作

X360/PS3	作用
左摇杆/左摇杆	角色移动
右摇杆/右摇杆	旋转视角
十字键/十字键	选择道具
X/□	主动普通攻击
Y/△	返技、袭击
B/○	斗篷眩晕攻击、落下
A/×	奔跑、调查
LB/L1	进入侦探模式；按住为读取信息
RB/R1	发射绳索
LT/L2	瞄准
RT/R2	蹲下
RS/R3	观察视角
LS/L3	视角归位
START/START	暂停菜单
BACK/SELECT	主菜单

组合操作

道具快捷操作	
LT+Y/L2+△	快速发射绳索
LT+X/L2+□	侧翻埋炸弹
LT+B/L2+○	快速使用电流发射器
点LT/L2两下	连射三个飞镖
点RT/R2两下	快速扔冰冻装置

组合攻击	
Y+B/△+○	终结一击
A+B/×+○	蝙蝠旋转(最后一个敌人时使用)
X+Y/□+△	对付持特殊武器的敌人
A+X/×+□	发动蝙蝠群
B+X/○+□	特殊技（按住X）

系统指南

移动

本作中由于场景开阔了许多，在移动时也更加自由流畅，前作中只能张开斗篷滑翔，这次按住A键滑翔过程中按RT（R2）便可做出俯冲的动作，这样蝙蝠侠在俯冲后还可以向更高的高度上升。此外，游戏中按RB(R1)键可以向远处发射绳索迅速移动到该平台上，在潜入作战时按RT(R2)便可俯下身子前进，避免被敌人发现。这些都是比较常用的技巧。



格斗

蝙蝠侠的战斗和前作类似，讲究出拳利落，不出空拳，如果不能保证这点，还是以返技为主吧，本作的返技增加了多人返技，在同时多个敌人头上出现蓝色标志时，根据数量按下便可使用多人返技。最重要的便是左上方的连击槽，玩家在对敌人使用连续攻击时连击槽便会增加，使用返技、追击以及斗篷攻击都可以维持连击槽，相反出拳挥空、返技失败、挨打、被防御、出现攻击缝隙等都会令其中断。蝙蝠侠在连击槽为黄色时便可使用Y+B（△＋○）的终结技，终结技发动时全身无敌，发动时间较长，正好用来调整节奏，一次便可将敌人打晕。游戏整体战斗思路便是增加连击槽→使用终结技→增加连击槽→使用终结技……如此循环获得更高的连击数。注意终结技应该优先解决那些持枪或者刀的特殊敌人，以难对付的为主。此外，敌人倒下后可以按RT+Y(R2+△)发动追击，但这个情况下发动过程较长，容易被其他敌人干扰，需要慎用。



升级

本作中将升级要素大幅强化，无论蝙蝠侠的能力还是装备的能力都可以进行升级，如果是格斗方面苦手的话可以选择优先增加体力上限的能力，这样HP旁边会多出一排护盾，相当于两格血。如果想早日解完出谜人的谜题不妨将黑客道具升级。除了主线任务外，完成支线任务、放倒杂兵等都可以增加经验值，《阿克汉姆城》可以升级的能力种类是前作的数倍，自由度极高。

© 2011 Warner Bros.

装备

蝙蝠侠自然少不了更多的高科技新装备，在使用时有不少快捷键，比如 LT+Y（L2+△）便可直接发射绳索，连按 RT(R2) 可以快速扔出冰冻装置等。按 LB（L1）键的侦探模式是蝙蝠侠另一大法宝，发动后可以检测到有热量的单位，在潜入作战中非常实用，不少特定剧情还需要用这个方法找到线索。黑客道具在游戏中发生了不少变化，本作的黑客方式由一开始的移动到相应位置按下 A（×）查看坐标，到后期需要核实密码开锁，左、右摇杆需要慢慢转动找到正确的密码，在中间字母上下不会出现其他字母的情况下才可能是正确的密码之一，玩家需要将左右摇杆都调整到找到正确的密码为止。到后期存在不少假密码，玩家需要反复组合才能找到正确的组合。



潜入

蝙蝠侠在遇到大量持枪械且分开行动的敌人，便需要使用潜入来解决问题了。游戏中在敌人背后按下 Y（△）键可以无声无息的将敌人一击必杀，在暗袭时要确保周围没有其他敌人。本作新增双人暗袭技巧，可以将两个并在一起的敌人同时暗袭掉，不过对距离要求比较严格，只有特定的场合可以发动。在同时面对两个敌人情况下可以用扔飞镖暂时打晕一个，之后踢倒另外一个，各补上一击的方法解决。蝙蝠侠的潜入战斗主要还是由上往下，俯卧在怪兽石像等上方地带，敌人根本无法找到蝙蝠侠，玩家可以在上面等敌人走过去后悄悄接近其背后按 Y(△) 放倒，或者视角对准敌人后出现蓝色蝙蝠标志时按 X（□）直接踢倒按 RT+Y（R2+△）补上一击，不过这种方法比较高调，每次“作案”之建议用绳索回到附近的石像上，远离“犯罪现场”。在石像上时还有一种方法是按 RT(R2) 倒吊在石像上，等敌人经过蝙蝠侠后按 Y（△）直接将其吊在石像上，很像蝙蝠的作风，一个雕像只能挂一个敌人，玩家可以在远处扔飞镖割断绳子将其打下来。由上至下俯视戏耍对手是蝙蝠侠潜入的精髓。除了“空袭”外，通风管内和地板下面等地也是不错的暗袭方法，此外还有例如利用变压器击晕敌人的技巧。总之游戏的潜入方法多种多样，自由度满点。此外，多使用侦探模式，观察敌人的位置也是非常重要的潜入手段。

New Game Plus

Normal 或者 Hard 难度通关即可开启 New Game Plus，相当于是 2 周目，这个模式下使用返技前不会有提示，敌人的配置也会发生变化。蝙蝠侠的所有升级的能力和道具都会继承，但支线任务完成度不会被保留。通关后可以获得一个成就 / 奖杯。

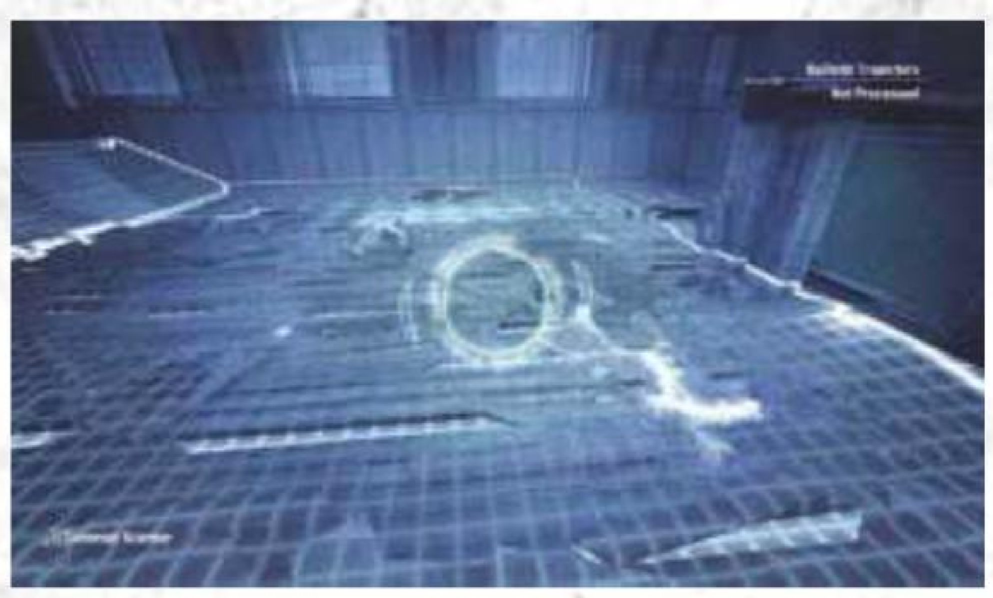


主线流程攻略





游戏一开始便是一段震撼的开场，韦恩故意被雨果抓住到了阿克汉姆城，按左摇杆左右晃倒椅子，之后会有警卫进来，在被踢时根据提示按 Y（△）使用返技便可，相当于 QTE。这个城市充满了疯子，开始前进，用返技干掉几个敌人后，企鹅人登场，在企鹅人准备出拳殴打韦恩时可以按 Y(△) 用返技。



韦恩的操作变得很轻盈，爬上旁边的平台，从梯子上去，直接跳到对面的通风管上，来到房顶，向有“ACE 标志的楼跳过去，沿着边缘走。低面的空隙可以按 LT 俯身走过，之后便可来到房顶上拿到蝙蝠侠服装和装备了。

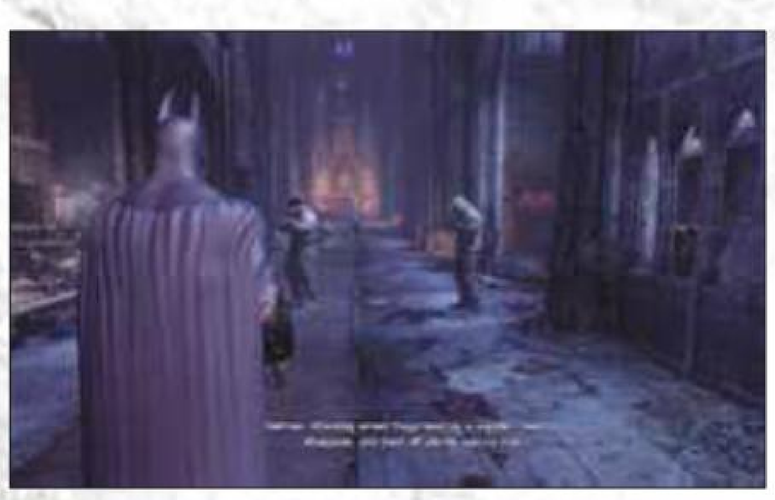
利用左摇杆将光标移动到圈的位置上按 A(×) 即可，之后前往双面人所在的宅子里救猫女，进门前需要将几个杂兵放倒。

SOLOMAN WAYNE COURTHOUSE

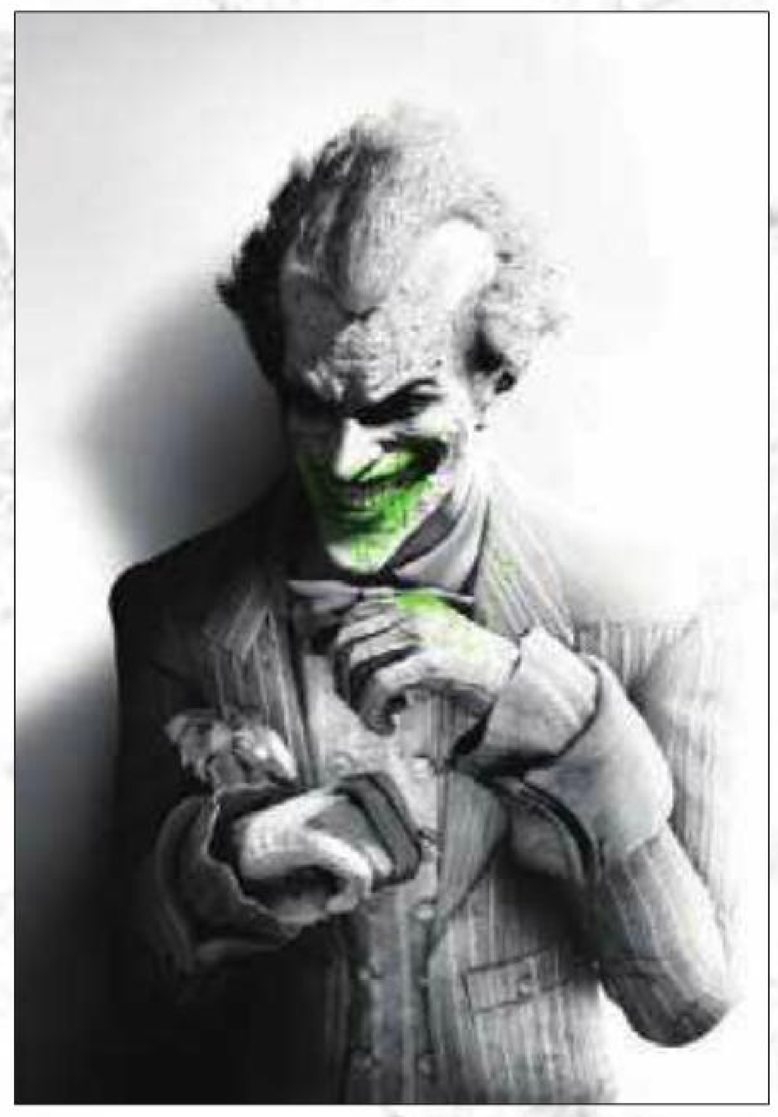
上楼后发现猫女被双面人吊起来正准备处决，从梯子来到上面后可以悄悄接近看守的背后按 Y（△）将其打晕。之后下去与杂兵战斗。没想到双面人在一开始就打了酱油，之后开启侦探模式追踪小丑的弹道，按 LB(L1) 之后对着窗户按 A(×) 调查即可。

MEDICAL CENTER

进入后两三下就能将小丑女放倒，按 Y（△）使用烟雾弹，之后马上按 RB（R1）使用绳索飞到上面准备对敌人展开暗袭，首先是两个在一起的敌人，玩家可以飞到他们后面的石像上，下去按 Y（△）键从后面将两个人一起干掉，这便是本作新增的双人暗杀技。围墙里面的敌人可以直接飞到墙后方，接近墙后按 Y，蝙蝠侠会穿透墙将敌人制服。劫持人质的敌人直接从后面或者利用场景干掉即可，方法多种多样。



人质全部解救完后便可开入口附近的门去楼上，这里需要一直用绳索找上去的路，之后爬上梯子便可来到小丑狙击的地方。在有小丑电视的地方按 LB(L1) 展开侦探模式，对着狙击枪按住 A(×) 便可进行调查，之后在听电视中小丑的话时可以按 LT 瞄准按 RT(R2) 发射绳枪 (Grapple) 击碎屏幕（笑）。小丑在这里安置了炸弹，对话结束之后这里会发生爆炸，对着窗户按两下 A(×) 即可破窗翻滚出去。



TIPS 本作有使用猫女的单独关卡，最后会与双面人战斗，这个单独关卡必须输入密码才能使用。之后确定会有的 DLC 内容有罗宾和 NIGHTWING。

STEEL MILL

根据右边提示位置追踪小丑（数值越小越接近），来到 STEEL MILL 的烟囱附近，从烟囱进入 STEEL MILL。



由钢丝飞到对面平台上，挡住路的地方，按住 A（×）奔跑中按 RT(R2) 可以从下面滑过去。遇到发热的铁板，需要用十字键切换成蝙蝠绳索对着对面的门发射，之后将其拉开，用水冷却灼热的地方便能下去。沿着边缘走，下去后走过几个钢丝一样的地方，根据提示按十字键左选择蝙蝠炸弹（Bat Gel），涂在地上，之后引爆来到下面。有蒸汽的地方需要切换成蝙蝠飞镖（Batarang）将右上方的开关击中，停止蒸汽。

Loading Bay 一路钻地道，来到蒸汽挡住的地方可以按 LB(L1) 开启侦探模式，通过电线查看机关源头，找到源头后发现需要同时关掉三个开关，这里可以用到新的扔飞镖技巧——连点 LT(L2) 发射三个飞





镖，这样便可以一次打掉三个开关。

从地下道上去后便会开始肉搏战斗，注意这里敌人中有投掷箱子的，同样可以用返技干掉，两个一起袭击蝙蝠侠的敌人，按两次 Y（△）使用多人返技即可。摆平几个杂兵后开门继续前进，Rssembly Line 在行不通的门前，走到旁边的传送带上，可以看到一个机关，按下后来到这个房间的上方。这里有三个敌人，建议先下去将落单的敌人从后面暗袭解决，之后再悄悄溜到两个一组的敌人后面按 Y（△）一次性打晕。

穿破玻璃前行还有一段暗袭的场景，在人质房间旁的敌人，可以让蝙蝠侠在对面上方对准他，有蓝色蝙蝠标志的时候按住 X（□）直接破窗将其干掉。此外也可以通过管道等手段来解救人质，成功救了人质后蝙蝠侠得到了新的装备电流发射器（Electrical charge），准备开门时会发现门被小丑女封死了，需要走左边的另外一道卷帘门，用新得到的电流枪对准卷帘门上面的装置按 RB(R1) 即可将门打开。

回到 STEEL MILL 的大门入口处，玩家在这里可能会被卡，其实只要用新获得的电流发射器对准发电机，发射几次电流便可利用巨型钩子将门撞碎。这里会与独臂的强敌战斗，注意及时用翻滚躲闪，建议先将杂兵清空再与其战斗，还有一种比较冒险的方法，优先在独臂男身上连续按 X 增加连击槽，再对杂兵使用无敌的终结技。一进去后发生剧情，蝙蝠侠被小丑暗算，小丑将自己身上的病毒植入蝙蝠侠体内，由于只有急冻人有解药，蝙蝠侠决定去找他。



GCPD BUILDING

根据右下角的数值寻找温度最低的地方。找到后，在有铁闸门的地方，使用电流发射器卷帘门升起到一定程度，之后奔跑按 RT（R2）滑铲便可进入。进去后需要潜入暗袭掉里面所有的敌人，仍然建议从上面展开偷袭。全灭敌人后从一个守卫那里打听到急冻人的下落。出门时发现出口的门会锁住，此时从下面可以来到另一个房间，在那里使用黑客装置，解锁后便可出门来到大地图，来到绿色标示点后将门口黑掉进去。

TROPHY ROOM

进去后没走两步便会被机关挡住去路，使用液体炸弹炸碎旁边的玻璃进入里面，在使用黑客装置时发现会被干扰，之后开门离开寻找干扰源。

前往大地图上的指定地点将干扰装置破坏掉，需要将每个不同的面破坏掉。最后一个干扰装置在 SUBWAY STATION 里，里面没什么难点，惟一注意一扇门前按两下 A（×）直接撞破墙即可，最后场景将几个持枪的敌人全部暗袭掉，破坏完最后的干扰装置便可继续回 TROPHY ROOM 去探险。

TROPHY ROOM

用黑客装置黑开门后进入博物馆，这里的战斗中学到了新的战斗方式，按 B（○）用斗篷之后用 X（□）进行拳头追击，以后遇到穿红色战斗服的特殊杂兵都要用这招，否则会被防御。战斗结束后与琼斯对话，得知这里还有不少人被困。开门前进，挡住路的铁门使用震动回旋镖，从上面飞入击中里面的开关将门打开。





继续前进会遇到企鹅人，这里早已被其占领，就连急冻人也被他暗算困住了。企鹅人会派大量杂兵与蝙蝠侠进行战斗，敌人很多，可以多使用主动攻击。之后的中 BOSS 有点像前作的贝恩战，用三次 B（○）连击，将其击晕，之后按 X（□）连续攻击便可骑到他的背上控制他攻击杂兵。

战斗结束后这里容易被卡住，正确的方法是对着 2 楼扔震动蝙蝠飞镖（Controlled Batarang），控制飞镖从 2 楼过道穿过，击中左边的开关按钮即可将门打开。

用黑客装置黑掉门后继续前进，蝙蝠侠站在升降机上，用电流发射器对着发电机瞄准后按 RB（R1）将升降台升起。升起后抬头对着顶上使用液体炸弹炸开，这样既可来到刚才大厅的 2 楼，开门继续前进。

在用炸弹炸掉门后再次遇到了企鹅人，这次他将一名探员冰冻了起来，蝙蝠侠需要踩着冰面去救他，注意这里如果移动太快冰面会碎，轻推左摇杆缓慢移动过去即可。前行至另外一个被冰冻的探员所在地，用蝙蝠绳索可以将吊在空中的平台抓下来，之后再抓到蝙蝠侠身边，走到平台上再次利用绳索拉探员附近的铁环，这样即可将蝙蝠侠拉到该探员身边。

之后有三个地方需要去，先前往 ARMORY 在那里用暗袭解决掉几个敌人，注意这里如果长时间在上面躲着很容易被敌人发现。

如果去 ICEBERG LOUNGE 的话会发现根本无法接近企鹅人。

接着前往冰面大厅南面的 WAR ROOM，这里会遇到之前的独臂锤子敌人。接着便可进入里面黑掉装置，找到急冻人，他告诉蝙蝠侠可以在 ARMORY 他的战斗服那里找到停止企鹅人武器的装置，将企鹅人交给他便会给蝙蝠侠解药。

再次向 ARMORY 走的过程中发现湖面大部分冰都已经破掉了，必须在平台上利用绳索拉铁环的

TIPS 这次蝙蝠侠的衣服从头烂到尾，脸上还青一块紫一块的，再加上中了病毒，要不是带着面具，早没了形象。

方法移动。来到 ARMORY 找到急冻人的装备后，便可以去冰面大厅左边的 ICEBERG LOUNGE 收拾企鹅人了。



首先寻找可以接近企鹅人的路，然后用新得到的装置瞄准后，近距离接近企鹅人按住 RT（R2），这样他的武器便无法使用，其身上的保护装置也已经停止，此时出拳揍他即可。

BOSS战 所罗门 格蓝迪（SOLOMON GRUNDY）



之后的战斗才是真正意义上的一场 BOSS 战，这场 BOSS 战玩家需要攻击的敌人不是格蓝迪，而是地上的 3 个原形装置。这里需要用到按住 LT+X（L2+□）侧翻安置炸弹的技巧，将炸弹安在原形装置上之后引爆，炸掉 3 个装置后便可对格蓝迪进行连续攻击。格蓝迪的攻击主要是转圈挥铁球，玩家只要按两下 A（×）翻滚便可躲过。

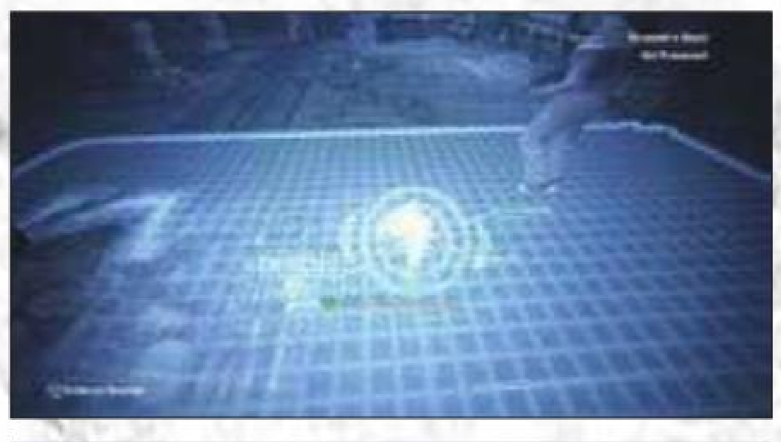
第一个回合结束后地面上的装置会时不时地闭合，需要注意引爆炸弹的时间。格蓝迪的旋转铁球这次多了一种需要按 RT 蹲着躲过，纵向攻击可以用 LT+X(L2+□)直接侧翻过去。再次炸掉三个机关后上前攻击直到发生剧情。

第三回合需要连点 A(×)键挣脱 QTE，BOSS 此时的震地攻击可以按 LT+X(L2+□)一边放炸弹，一边躲开，没什么难度。



将格蓝迪击败后还要与企鹅人战斗，不过他可没什么能耐，躲过导弹后近身连击即可将其放倒。

急冻人告诉蝙蝠侠需要找到影子军团的首领拉萨格尔。出门按 LB（L1）开侦探模式追踪女忍者的血迹，一路跟着侦探模式下的线索到达指定地点后开始追逐战，好在我们的蝙蝠侠也是忍者出身，追击个女忍者没什么难度，到达战斗地点后罗宾出现，并给予蝙蝠侠新的装备前作中轨道发射器。不过蝙蝠侠似乎不希望罗宾参与到危险的阿克汉姆城中。





之后玩家需要前往 SUBWAY MAINTENANCE ACCESS 下面，从这里便可到达影子军团的所在地 WODER CITY。

这里用到轨道发射器的地方注意按住 LT(L2) 可以让滑行速度减慢，之后调整视角，向 90 度角瞄准并发射即可来到旁边的平台上，之后还需用到几次这种方法。与这里的杂兵战斗注意持机枪的敌人有必要优先干掉，简单的方法是直接将其打下平台，不过这样显然不是蝙蝠侠的风格。来到暗袭场景，等几个敌人分散走开后单独消灭，吸引其他敌人过来再继续偷袭，全灭敌人后便可救到护士。

WODER CITY

来到下一场景与几个女忍者战斗，注意躲避不能发动返技的挥刀。用炸弹炸开地板，之后用电流发射器按 RB(R1) 将门开启。

来到 WODER RVENUE，蝙蝠侠需要找到几台机器人，对着其按住 LB(L1) 观看监控录像，几个机器人的位置不难找，其中有 3 个在楼上，寻找过程中会和女忍者发生战斗。全部找到后将大门旁边的石墙机关按下，进入内部。





蝙蝠侠遇到了自己的情人塔利亚，而要想见到拉萨格尔首先需要通过他的考验。这个过程中充满了奇幻，首先喝掉桌子上的“神水”，之后进入幻觉世界，这里需要沿着轨道飞行，不少地方需要先通过按 RT(R2) 俯冲再向上滑行的技巧通过。最后的漩涡别犹豫，勇敢的俯冲到里面吧。通过测试后拉塞格尔已经神智不清，紧接着便是与其的一场 BOSS 战。



BOSS战 拉萨格尔（Ra's al Ghu）

这场 BOSS 战开始便是与诸多杂兵的战斗，拉萨格尔会时不时出现挥刀干扰，比较难躲开，以优先清掉杂兵为主。一段时间后影子大师会出现在场地中央并且巨大化，杂兵则会变成他的护盾，玩家需要用 RB+B(R1+○) 发射电流，通过护盾的空隙攻击 BOSS。BOSS 的攻击方式有三条剑气冲击以及手里剑攻击，只要按两下 A（×）翻滚躲避即可，将 BOSS 的 HP 清空，会有一段连按 Y（△）的 QTE，成功后第一形态战斗宣告结束。

第二回合一开始会有足足 20 个敌人一起向蝙蝠侠扑过来，只要连续点 Y（△）即可一次性将他们震开，震开后蝙蝠侠的连击槽也维持在 20 以上，按 Y+B（△+○）便可直接将其中一个放倒。之后会有多次这种 QTE 出现。全灭杂兵后又是与巨大化的拉萨格尔战斗，打法一样，只是缝隙变少了。另外 BOSS 增加了一招纵向斩剑攻击，用翻滚及时躲避即可。

战斗结束之后，拉萨格尔想让蝙蝠侠做影子军团的首领，蝙蝠侠没有答应。之后离开 WODER CITY。在出 SUBWAY STATION 的过程中会遇到手持盾牌的敌人，这里使用新战斗方式按 B（○）之后的 AA（××）连击。最后需要钻管道，从下面来到出口。偷袭那个正在说话的敌人，之后与大量杂兵战斗，这里敌人多反而好打连击，注意持盾的敌人要用 BAA(○××) 的方法解决即可。



出去后玩家需要前往指定地点找到 Mayor Quincy，这里有数个持枪的敌人，建议在上面扔个蝙蝠飞镖打晕一个，之后下去用烟雾弹干扰他们再全部干掉。之后前往 GOTHAM CITY POLICE DEPT 找急冻人。

TIPS 游戏的配音十分强大，印象最为深刻的是电话亭杀手的配音，整一个活生生的变态。

BOSS战 急冻人(Mr Freeze)



这里进去后直接便是与急冻人的BOSS战，与急冻人不能正面交锋，需要隐蔽起来伺机偷袭，之后才能连按X(□)给予痛击。偷袭它的方法多种多样，其中躲在地板中是一种，通过房间内的玻璃从里向外攻击是一种，吸引急冻人来到变压器旁边，之后发射电流将其电倒。还可以吸引急冻人到有电压的地板上后，利用蝙蝠飞镖击中按钮将其电倒。或者炸开进入房间的墙，躲在里面从背后偷袭，自由度极高。

攻击其5次便可赢得胜利，注意蝙蝠侠每利用完一个场景便会被急冻人封住，一定要利用多种方法将其击破。此外，如果一直停留在某处急冻人便会使用带跟踪装置的武器攻击蝙蝠侠，这时一定要前往下一个隐蔽点。

击败急冻人后发现解药被小丑女偷走，蝙蝠侠决定去找小丑，并答应急冻人找到他的妻子诺娃。

在前往直升机坠落处救美女的时候首先需要干掉4个持狙击枪的敌人，敌人是两个一组较为分散，一个一个从背后偷袭得手没什么难度。

再次前往STEEL MILL，这里烟囱入口被封住了，蝙蝠侠必须走下面的门。进门前首先要干掉几个守卫，由上到下优先解决持狙击枪的敌人，最后门口的两个敌人一个用回旋镖击晕，另一个直接袭击便可。



STEEL MILL

解决掉3个敌人后，对着流淌水的地方扔一个急冻装置(Freeze blast)生成平台，踩在上面蹲下通过。之后几个地方也是一样，部分场景还需要用到RT+Y(R2+△)拉铁环的方法避免接近搅拌装置。上去以后打开通风道继续前进，在有敌人说话的地方通过击碎玻璃进入对面直接放倒一个，之后将剩余的杂兵打倒即可。



当蝙蝠侠来到COOLING TUNNEL-D，这里被吊着的杂兵如果好心救他，他会伺机偷袭蝙蝠侠，真是防人之心不可无。继续利用冰冻平台前进，在到达另一边后需要使用轨道发射器来到对面。喷气的地方依然需要用冰冻装置堵住。

来到上面有转扭装置的门前发现无法通过，玩家需要向门上面的空隙(图示处)扔震动回旋镖，控制回旋镖通过前面的电流，然后再飞进蝙蝠侠左边的机关处击中开关，这样便可打开这里的门。



前行至SMELTING CHAMBER后需要暗袭掉几个敌人，注意这里的敌人会在地下埋地雷，用侦探模式才能探测到。面对单个的狙击手时，可以用电流对准左边的发电机发射将其电倒，上去拳脚将他解决。

LOADING BAY的战斗显然需要先将两个狙击手解决掉。直接用绳索来到他们面前都发现不了你，发动双人袭击一起扔下去即可。

来到房间里发生与小丑战斗，小丑本身很弱，不过耐打程度非常强。杂兵出现后是个难点，建议优先攻击单臂斧头男，对其使用连击后马上对其他敌人发动无敌的Y+B一击必杀技。敌人中持刀的比较难躲，小丑也会使用刀，需要小心。

到后期会出现贝恩形态的敌人，建议拉开距离，小心他的冲撞攻击，多使用AA(××)躲避是不错的方法。一有机会就BBB(○○○)将其弄晕，然后连续攻击可以骑到他的背上攻击杂兵。解决掉独臂男和这个敌人便没什么难度了。胜利后发生剧情，塔利亚背叛了蝙蝠侠，猫女出现。





雨果开始使用直升机对阿克汉姆城破坏，我们必须立刻阻止他。接下来的任务需要蝙蝠侠抓在大地图中的直升机上，按住LB(L1)获得直升机的资料，一共需要搞十架，资料完全后对着其中一架按下X(□)便可完成任务。

ARKHAM CITY PROCESSING

进入ARKHAM CITY PROCESSING前，先从上面悄悄干掉两个持狙击的守卫，之后将门黑开进入内部。一进去便是一场恶战，这里的敌人训练有素，持电棒的新敌人需要按两下A(×)绕到其身后再给予打击，正面是无法攻击的。之后还有持盾的敌人同时出现，别忘了用BAA(○××)对付。

WONDER CITY

再次进入WONDER CITY。有水的地方依然需要使用冰冻装置生成平台前进，来到一个有问号的谜题房间(旁边有钟)，用蝙蝠炸弹炸开下面的地板，来到之前救的护士那里，这里潜入战斗和之前会稍有些不同，推荐先将手持狙击枪的敌人从背后干掉，之后便简单了。黑开中间的电梯门和电梯装置，之后便可乘电梯来到楼上。注意从这里开始的黑客装置比以往要复杂，玩家需要尝试多种组合方可解开密码。

干掉几个敌人后黑开门锁，沿着墙边缘继续前进。站在图示处向上发射蝙蝠绳索，通过左边的铁杆来到建筑后面再次向上，之后一路上都要寻找可用蝙蝠绳索的攀爬点向上移动，在黑掉最后一个装置后我们通过通风道，找到了雨果的藏身地。

这里的潜入难度不小，敌人都是训练有素的部队，警觉性有很大程度上的提升。一开始从通风口走有两个路线，一个可以从地板底下直接偷袭敌人得手，另外一个钻过通道可以来到另外一边，从这里发射绳索可以移动到上方，跳过几个怪兽石像后在阳台这边可以干掉一个敌人。之后推荐大家直接用绳索来到雨果博士上面的平台，从这里由上往下偷袭就容易多了。最后一个密码需要尝试多次，华尔兹玩的时候是左摇杆右摇杆都往右上方推即可。

原来一切都是拉萨格尔的阴谋，他答应给雨果长生不老，然后利用雨果，企图杀光人类。雨果到最后终于良心发现，阻止了这一计划，拉萨格尔最终也难逃一死。





小丑最终绑架了塔利亚，需要蝙蝠侠解救，是时候做个了断了。这里进入最终战前的狙击手非常多，从后面一个一个的悄悄打晕即可。进入内部就是最终BOSS泥人了。

BOSS战 泥人（Clayface）



泥人的弱点是向它扔冰冻装置，连续按RT快捷发射便可命中。泥人的第一形态攻击方式有一种可以按Y直接躲掉的，普通以下难度会有提示，不难躲开。还有一种旋转范围横扫的两次攻击需要按两下A（×）键跳过去，左右跳躲过两次即可。BOSS变成球状后会向蝙蝠侠撞过来，直接跑开或者翻滚都可以。将泥人的HP打掉后会令其冻结，此时上去连按X（□）将刀取下开始用刀攻击，蝙蝠侠不愧是忍者出身，三两下就能结束第一回合。

泥人的第二形态多了一种原地转圈发射泥浆的攻击比较难躲，要找准空隙，直接按AA（××）跳过去。新增的另外一招将手变成锤子砸两次的攻击第一下的拉开距离即可躲过，第二下建议直接向后按AA（××）翻滚躲避。将其再次冻住后循环第一回合最后的方法即可。

最后一回合BOSS会释放大量人形泥浆，相当于是杂兵，战斗方法和普通搏斗差不多，只不过蝙蝠侠这次持刀，可以一刀一个。将右上方黄色的槽砍完，BOSS真身便会出现，此时先翻滚躲避它的攻击，之后继续用冰冻装置反击，如此循环便可将其解决，最后一战要比想象中简单不少。



分支任务



通关后游戏才刚刚开始，有多种分支任务在等着玩家，其中不乏十分精彩的“蝙蝠侠梦游仙境”（THE TER PARTY），而出谜人的任务需要解开全部400个谜题，难度可想而知。个别连锁分支任务无法触发下一步时不妨先将故事模式推进，或者主动根据文中的地图提示去找，这样后面的任务才会出现。

神秘人（WATCHER IN THE WINGS）

神秘人会出现在阿克汉姆某个地方，蝙蝠侠需要找到他。神秘人出现的地点如图所示，其中第一次出现在大楼的平台上，在远处按下RS（R3）可以找到他，扔一个震动回旋镖过去可以得到一个成就、奖杯。第二次在摩天轮上，第三次在人面建筑的楼上，第四次在冰川场景的建筑上。神秘人每次出现的顺序并不固定，如果一个地方没找到，可以尝试去下一个地方找。每找到他一次需要将地上的记号按住LB（L1）储存，储存4个记号后，通过旋转放大将印记的四个点对准地图上的四个点，即可找到他的准确位置。







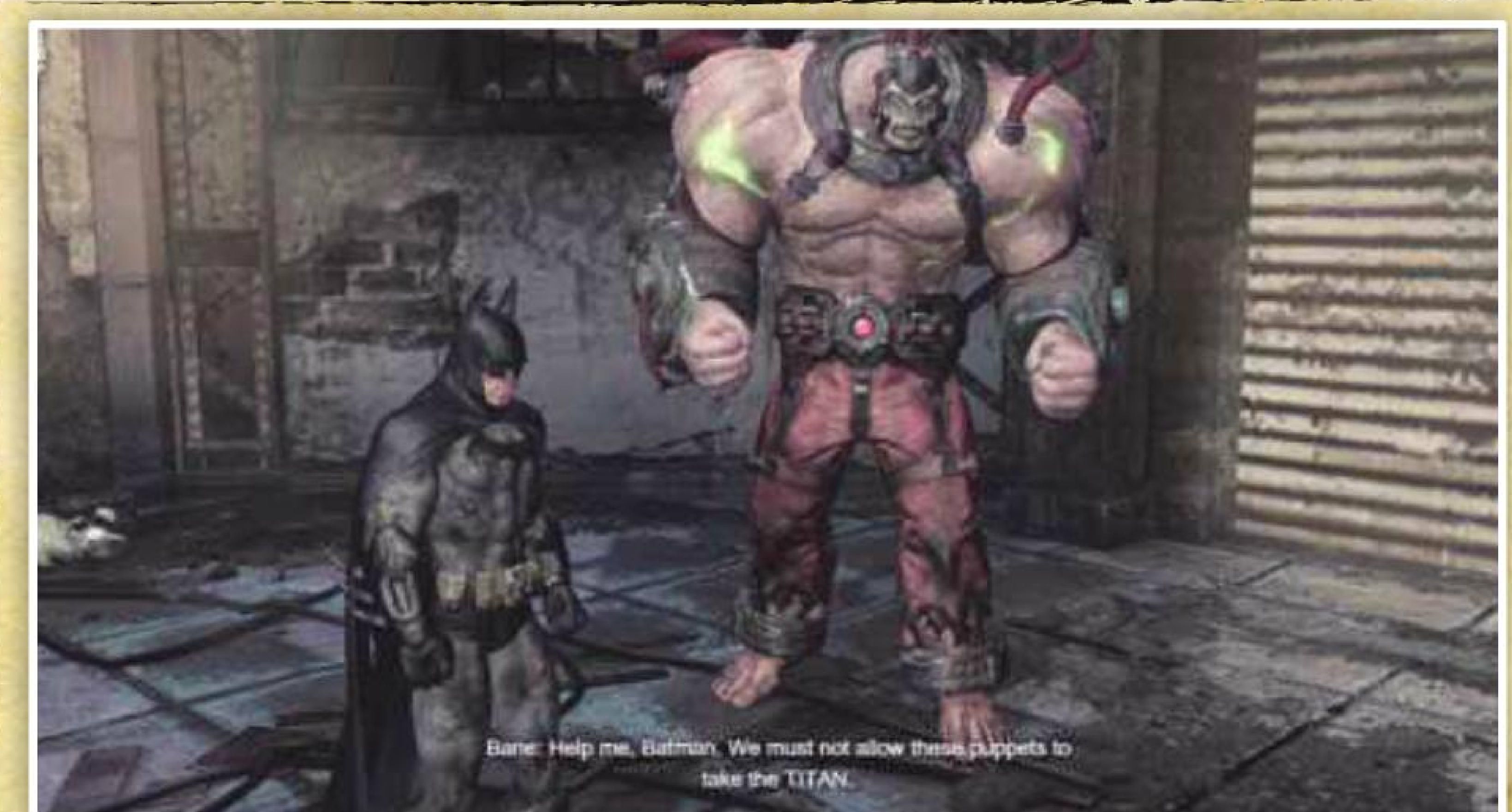
电话亭杀手（COLD CALL KILLER）



支线任务之一，蝙蝠侠在大地图上会随机接到来自变态杀手的电话，之后需要在时间内赶往下一个公共电话处接听。在听这个变态倾诉的同时可利用追踪装置追踪他，玩家在地图上需要将绿色的光标一直对准变态的所在点，慢慢将下面的槽蓄满。每次接到电话，前往指定电话地点接电话后都可以进行一次追踪，直到将槽追踪满，这样便可找到其藏身处。

前往电话亭杀手的所在处，进门后发现大门被锁，从旁边的通风道走，过去后向变态杀手逼近。图示处用冰冻装置通过缝隙向水里扔一个，滑铲到冰面上，再跳到对面。之后的水面同样需要利用冰冻装置生成平台，再利用绳索拉铁环移动，最后来到电话亭杀手的背后直接按Y（△）即可将其制服。





贝恩的玩具（FRAGILE ALLIANCE）

贝恩要求蝙蝠侠帮他破坏几样罐装物品（Titan Container），这些大型罐装物分配在大地图各个角落，不难找到。其中有部分藏在室内场景里，玩家在流程中稍留心便可找到。对着罐装物体用液体炸弹即可将其破坏。全部完成后回去与贝恩对话，他会让蝙蝠侠帮助其与杂兵战斗，全灭杂兵后将这个房间内的6个罐装物全部炸掉即可。

寻找急冻人的妻子（HEART OF ICE）



还记得急冻人委托蝙蝠侠找到他的妻子么？他就在如图所示处，这里敲前门是开不了的，玩家需要通过后面的海水来到平台上，这里会看到一个可以炸掉的后门。向海里扔一个冰冻装置，之后绳索拉铁环拉过去，在墙上涂炸弹炸开便可进入内部，诺娃就在里面。这里会与大量的敌人战斗，胜利后确认急冻人妻子没事便可前往急冻人所在处完成任务。

黑暗狙击手-(-SHOT-IN-THE-DARK-)



1. 收到求救讯号后，前往指定地点后这个求救者被狙击手干掉了，开启侦探模式调查旁边的弹痕，之后沿着狙击轨道来到铁网里面调查地上的子弹。

2. 前往指定地点后发现躺在那里的尸体，进入侦探模式调查附近公路护栏上的弹痕，之后前往狙击点源头发现一个狙击架，调查后即可。

3. 前往尸体处展开调查，这次的弹痕出现在旁边栅栏门的下面，调查后前往源头处，在被阻断的地方调查，前往下一地点。这里会发现一个人俯卧的印记，调查它。之后可以获得一个成就。



4. 来到最后一个地点将门打开，里面可以发现PDA，之后用黑客装置进行破解，里面是罪犯的杀人名单，时间内前往指定地点救人，之后需要用潜入的方法打倒他，注意不要被他的红外扫到，从地板下面把他干掉即可。

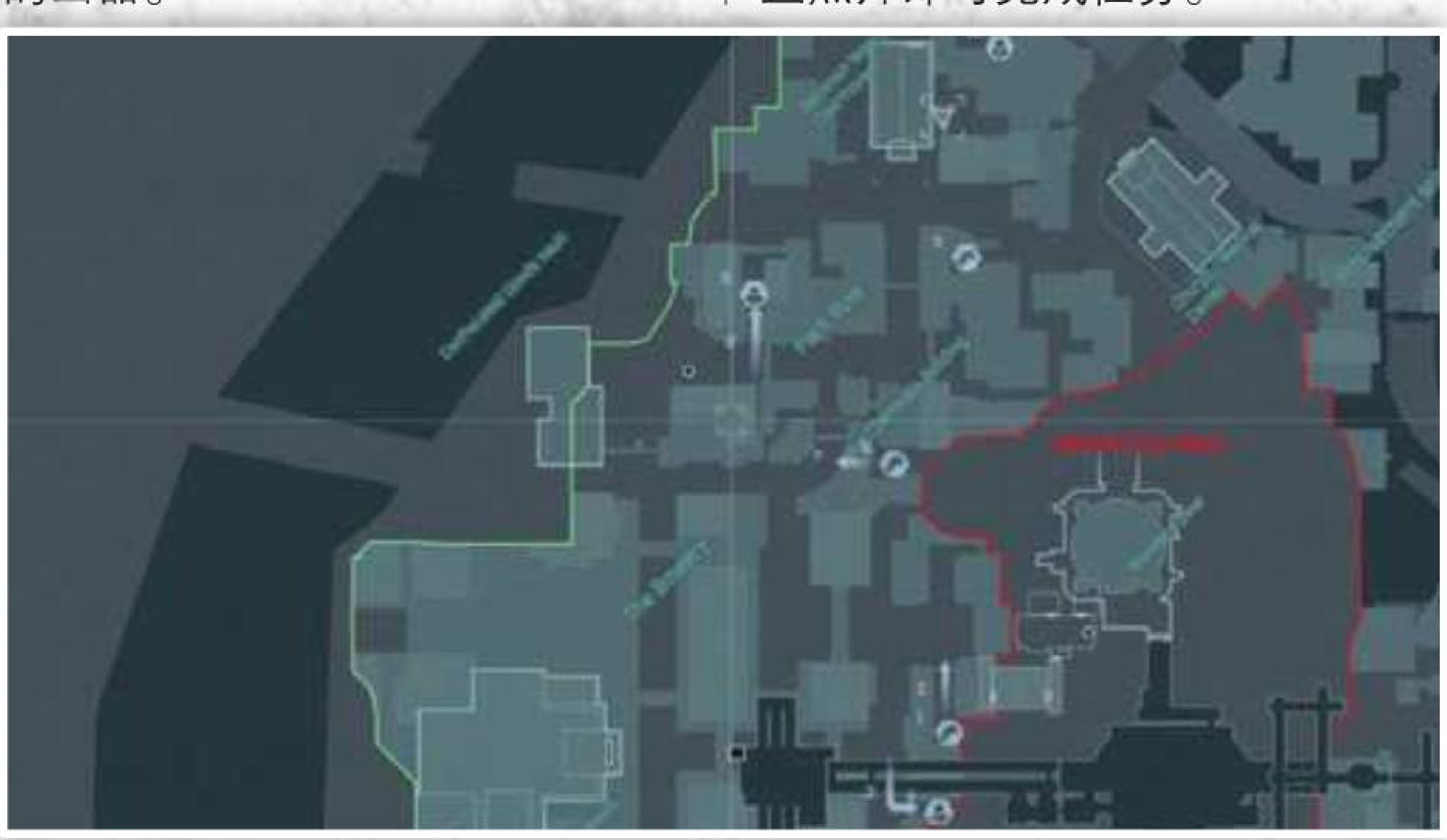
连环杀手（IDENTITY THEFT）

1. 前往指定地点后发现尸体，用侦探模式查看其头部，之后调查右腿旁边的痕迹，沿着线索找到POLITICAL，与其对话得知罪犯居然是韦恩自己？

2. 前往指定地点发现尸体，用侦探模式调查尸体的头部和旁边的凶器。

3. 再次发现尸体，老规矩调查头部和脚下的痕迹，跟着线索找到INMATE并对其进行审问，这样便可找到凶手的所在地。

4. 到达房间内后一切真相揭开了，原来是托马斯博士整成韦恩的样子到处犯案，之后将门旁的装置黑开即可完成任务。



蝙蝠侠梦游仙境-(-THETERPARTY-)

这个支线任务很有趣，蝙蝠侠到达指定地点后会对自己注射液体产生幻觉，在幻觉中蝙蝠侠进入了仿佛爱丽丝仙境的地方，不过明显是噩梦版，蝙蝠侠要在幻觉中消灭大部分的杂兵，打倒





一定数量后BOSS疯帽子便会出现，这时一定要第一时间找到并攻击才能将他的大招打掉。这个关卡群战时敌人较多，一定要纯熟运用战斗技巧。

滑翔训练（R.R.TRAINING）

飞行训练关卡，一共有8项需要挑战。蝙蝠侠到达指定地点后需要飞过一圈一圈的环，这些环的位置不难找到，不过比较考验滑翔时的操作，其中不少需要利用到按住A（×）后按RT(R2)键的俯冲后升起的技巧通过，后期几个难度不低，需要耐心尝试。

打抱不平-(-ACTS-OF-VIOLENCE-)

拯救几个被袭击的路人，在大地图上会显示一个6边形的白色地点，前往那里解决正在袭击路人的罪犯，这样便可解救那里的受害者，解救16个人后即可完成任务。

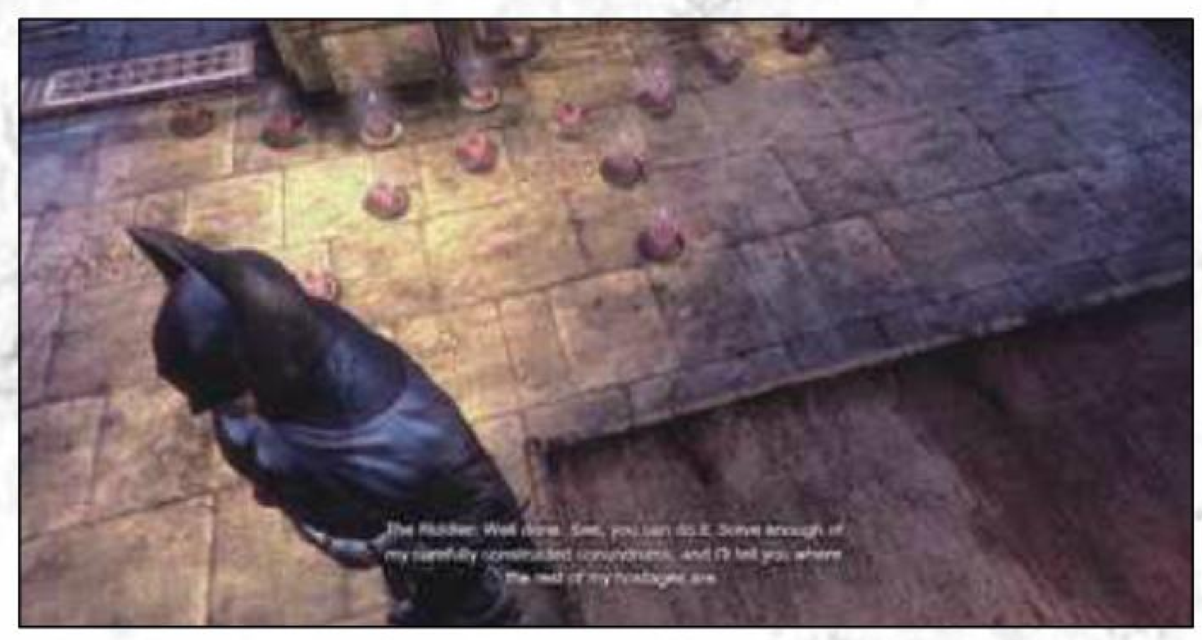
出谜人的挑战（ENIGMR CONUNDRUM）



出谜人的挑战是所有支线中最难的一个，关键需要解开游戏中全部400个谜题，并不是纯收集那么简单。

1.IQ Test

首先前往Medical Center，在蜡烛附近按住LB（L1）即可，之后前往Courthouse，这里会发现日历男，从旁边的房间进入，干掉几个杂兵后人质会将一组坐标和一个谜题盒子给蝙蝠侠，将坐标调整到274 325位置按A（×）即可，盒子的正确的拼法应该是“SECRET”。



2.Conundrum

前往大问号墙附近，对着墙上的大问号按 X（□）键即可撞碎墙面进入里面。首先将身后的门开关用飞镖打开，之后进入里面救人质，这里的谜题需要先用飞镖击中正面的问号，之后移动到升降的平台上，向另外一个问号灯发射飞镖即上可升到足够的高度救下人质。之后人质会再次给出坐标 625 925

最后用黑客装置破解密码即可。

之后完成出谜人谜题到一定数量后即可开始解救下一人质，每完成 80 个出谜人的谜题即可解救一个人质，直到全部解救完。400 个谜题的位置可以通过审问身上有绿色的敌人找到。

全成就、奖杯列表

本作的奖杯难度除了部分挑战外没有想象中难，玩家将主线通关两次（普通和 New Game Plus），再将分支任务拿齐，全挑战通过即可解决个七七八八，剩下的也没什么太大的难点。之后玩家就等着 DLC 追加的成就和奖杯吧。

成就/奖杯名	分数/杯种	获得条件
Congratulations	–/白金	取得所有其他奖杯
I'm Batman	10/铜	剧情中获得
Acid Bath	10/铜	剧情中获得
Savior	10/铜	剧情中获得
Chimney Sweep	10/铜	剧情中获得
One Armed Bandit	10/铜	剧情中获得
Communication Breakdown	10/铜	剧情中获得
Gladiator	10/铜	剧情中获得
Wrecking Ball	25/ 银	剧情中获得
Lost And Found	10/铜	剧情中获得
Sand Storm	25/银	剧情中获得
Hide And Seek	25/银	剧情中获得
Ghost Train	25/银	剧情中获得
Freefall	25/银	剧情中获得
Exit Stage Right	50/银	通关后获得
Twice Nightly	75/银	完成New Game Plus
Perfect Knight – Day 2	75/金	将游戏进度达成100%，DLC内容不算在内。
Fully Loaded	10/铜	将蝙蝠侠所有能力升满
Forensic Expert	10/铜	完成分支任务“黑暗狙击手”过程中即可获得
Contract Terminated	25/银	完成分支任务“黑暗狙击手”即可。
Serial Killer	25/银	完成分支任务“连环杀人案”即可。
Mystery Stalker	15/铜	完成分支任务“神秘人”即可。
Distress Flare	5/铜	支线任务“贝恩的玩具”过程中即可获得。
Broken Toys	25/银	完成支线任务“贝恩的玩具”。
Ring Ring	5/铜	支线任务“电话亭杀手”过程中便可获得。
Dial Z For Murder	25/银	完成支线任务“电话亭杀手”即可。
Stop the Clock	15/铜	完成支线任务“蝙蝠侠梦游仙境”即可。
Bargaining Chip	15/铜	完成支线任务“寻找急冻人的妻子”即可。
AR Knight	25/银	完成支线任务“滑翔训练”即可。
Aggravated Assault	10/铜	完成支线任务“打抱不平”即可。
IQ Test	10/铜	完成支线任务“出谜人的挑战”过程中获得。
Conundrum	20/铜	完成支线任务“出谜人的挑战”过程中获得。
Mastermind	20/铜	完成支线任务“出谜人的挑战”过程中获得。（需要完成80个谜题才能开启）
Puzzler	30/铜	完成支线任务“出谜人的挑战”过程中获得。（需要完成160个谜题才能开启）
Intellectual	30/铜	完成支线任务“出谜人的挑战”过程中获得。（需要完成240个谜题才能开启）
Brainteaser	40/银	完成支线任务“出谜人的挑战”过程中获得。（需要完成320个谜题才能开启）
Genius	50/银	完成支线任务“出谜人的挑战”即可。（需要完成全部400个谜题才能开启）
Story Teller	10/铜	在12个特殊日子阻止日历男犯罪。
Pay Your Respects	5/铜	一个纪念时刻
Catch	5/铜	向“神秘人”扔一个震动回旋镖。
50x Combo	5/铜	在肉搏战中制造50连击
Gadget Attack	5/铜	在一场战斗中通过快捷方式使用5种道具

成就/奖杯名	分数/杯种	获得条件
Flawless Freeflow Fighter 2.0	5/铜	挑战模式中肉搏无伤通过任意一关
Perfect Freeflow 2.0	5/铜	任意模式下使用蝙蝠侠各种招式完成一场战斗
Gotham Base Jumper	5/铜	脚不落地的情况下滑行1分钟
Bronze Revenge	10/铜	在ranked maps中获得24枚问号奖牌
Silver Revenge	20/铜	在ranked maps中获得48枚问号奖牌
Gold Revenge	40/银	在ranked maps中获得72枚问号奖牌
Campaign Bronze	10/铜	在挑战模式中获得24枚问号奖牌
Campaign Silver	20/铜	在挑战模式中获得72枚问号奖牌
Campaign Gold	40/银	在挑战模式中获得108枚问号奖牌

难点成就、奖杯获得指南

Gotham Base Jumper

获得条件：脚不落地的情况下滑行 1 分钟

取得指南：游戏中最高的地方是最后雨果博士的所在地，爬到那个建筑物的最顶端，之后张开斗篷慢慢飞吧。

50x Combo

获得条件：在肉搏战中制造 50 连击

取得指南：在挑战模式中，敌人多的情况下很容易得到。

Pay Your Respects

获得条件：一个纪念时刻

取得指南：前往 PARK ROW 的一个巷子里，调查那里地上的两束花，对着玫瑰一直悼念，直到弹出成就。

Story Teller

获得条件：在 12 个特殊日子阻止日历男犯罪。

取得指南：日历男会在每年的 12 个特殊日子里进行犯罪，玩家需要在现实生活中的当天阻止他，他在 Courthouse 的地下，玩家可以利用不上 LIVE 修改时间的方法线下取得这个成就，这 12 个节日日期如下。

10/31/2011	万圣节
11/24/2011	感恩节
12/25/2011	圣诞
1/1/2012	新年
2/14/2012	情人节
3/17/2012	圣帕特里克节
4/1/2012	愚人节
5/13/2012	母亲节
6/17/2012	父亲节
7/4/2012	美国独立日
8/16/2012	Feast Day of St. Roch
9/3/2012	劳工节

Catch

获得条件：向“神秘武士”扔一个震动回旋镖。

取得指南：玩家在第一次遇到他的时候可以扔一个震动回旋镖过去，他会接住，如果玩家不小心错过了，就要在 2 周目得到这个成就、奖杯了。



Perfect Freeflow 2.0

获得条件：任意模式下使用蝙蝠侠各种招式完成一场战斗。

取得指南：使用以下 11 种招式（顺序可以无视），X（□），Y（△），两下 AA，RT+Y（R2+△），BBB（○○○），BAA（○××），A+B（×+○），X+Y（□+△），Y+B（△+○），X+A（□），BX（○□）连打再用绳索之类的快捷道具攻击，全部 12 连击完成即可。

Gadget Attack

获得条件：在一场战斗中通过快捷方式使用 5 种道具。

取得指南：（顺序可以无视）点两下 LT（L2）、LT+X(L2+□)、LT+Y(L2+△)，LT+B(L2+○)，点两下 RT(R2)。注意必须要击中敌人才算。





狂暴之路
FPS 缔造者 id Software 20 周年纪念

1993 年，一个看门人让约翰·卡马克意识到世界正在改变。在此之前，他曾无数次向那些不玩游戏的人们展示他的作品，或者他最喜爱的游戏。但是所有人都不为所动，他们不知道移动着屏幕上几十个像素组成的小人走来走去究竟有何乐趣可言。但是在那一天，当他演示自己的最新作时，一个看门人走进来倒垃圾，他瞧了一眼屏幕，然后一屁股坐了下来，他在那里坐了很久很久，眼睛一直没离开过屏幕。画面中的游戏叫做《毁灭战士》，卡马克说：

“那一刻我发现游戏终于拥有了这种力量——影响普通人的力量！”

文 清国清城 美编 anubis

小型原子弹

1980 年代末，PC 游戏产业仍处于襁褓阶段，尚未形成规模。而由于以任天堂和世嘉为首的家用机厂商有严格的准入制度，小开发商和独立游戏制作者们买不起昂贵的开发设备，更无法获得加盟许可，所以他们只有在 PC 上开发游戏。于是那时的 PC 游戏行业成为独立游戏创作者们的天下，他们还可以通过共享软件的方式将游戏在网上发布。

在一家小小的软件发行商 Softdisk，聚集了 4 个才华横溢的年轻人，分别是美工亚德里安·卡马克、程序员约翰·卡马克（两人并无亲戚关系）、游戏设计师汤姆·豪尔和程序员约翰·罗梅洛。他们都热爱游戏，在工作之余，会聚在一起开发自己的游戏小软件。那时最流行的游戏类型当属平台动作游戏，Softdisk 四人组希望能在 PC 上做出《超级马里奥兄弟 3》那样的游戏。约翰·卡马克说：“我们有清楚的目标，要做出《马里奥》那样完美的卷轴效果，但是在 1990 年，从未有人在 IBM PC 上实现那种效果。”

几个晚上的实验之后，约翰·卡马克终于想到如何在 PC 上实现背景卷轴。游戏画面是由一个个 16×16 像素的方块组成，大约 200 个这样的像素块填满一个屏幕，然后在背景画面上又有另外一个图层，上面是类似于马里奥那样可动的点阵图。但是要做出背景卷轴效果，就要在每一帧重绘背景，这样会导致游戏慢得像幻灯片一样。卡马克想到了一种方法，让每一帧画面只需绘制与上一帧稍有不同的地方，比如当背景向前移动一个像素块的距离，就只需重新绘制一列像素块，这样大大降低了电脑的运算负担。但是只有使用当时刚发售的一种新显卡才能实现这种卷轴处理方法，这种显卡叫“改良型图像适配器（EGA）”，其板载显存比过去的“彩色图像适配器（CGA）”大，同时发色数从 4 色增加到 16 色。对卡马克来说，显存的增加有两个重要作用，首先是他可以将普通 300×200 解析度的单幅背景图片拼成一个长条状的卷轴，然后放到显存里，EGA 显卡会在 60 分之一秒内决定在屏幕上显示卷轴中的哪一部分。其次是 EGA 显卡从显存中调用数据



的速度更快，消除了图像处理方面的许多瓶颈。

于是约翰・卡马克利用这种新显卡写了一个所谓的“图像显示引擎”，让背景画面能在屏幕中像滚动的卷轴一样，随着玩家的操作而逐步展开。使用这个新引擎，卡马克等人开发了一款模仿《马里奥》的游戏，叫做《危险的戴夫》（Dangerous Dave）。但是Softdisk没有兴趣为EGA这种用户少得可怜的高端显卡发行游戏。失望的卡马克决定用刚积累的技术经验开发一款自己的游戏——《指挥官基恩》（Commander Keen）。这款游戏快做完时，游戏发行人斯科特・米勒找上门来，提出了一种与他们的游戏一样创新的发行方式——共享软件。

共享软件的概念并不新鲜，在1980年代，编程爱好者们都是以这种方式发表自己的作品，如果用户满意，可以通过邮购的方式购买软件的完整版。但是过去主要是各种商务软件采用这种发行方式。米勒认为，游戏共享版发行的条件已经成熟。先免费发布游戏的一部分（游戏DEMO的创意由此诞生），玩家试过之后意犹未尽，自然会付钱购买完整版。卡马克同意让米勒的Apogee公司发行该作。在此之前Apogee最受欢迎的共享版游戏不过是卖个几千套，而《指挥官基恩》发售后几个月就卖掉了3万套。在当时的PC游戏行业中，米勒回忆说：“它就像一枚小型原子弹。”

奠基者

与此同时，程序员约翰・卡马克已经深陷游戏编程的乐趣之中无法自拔。实现了背景卷轴后，他开始挑战更前沿的高端技术——3D画面。卡马克对3D并不陌生，早在初中时代，他就用自己的Apple II电脑做出了MTV标志的多边形网格。但是用线搭建网格不难，而要在这些网格构成的平面上绘制图案就极其困难了。当时的PC图像处理能力太弱，绘制3D场景本已困难，更何况还要随着玩家的移动而不断绘制新画面，就连那些被前方物体挡住的平面也要绘制。

卡马克想到了一种为电脑减负的方法——他能让电脑仅绘制玩家看得到的物体表面，他的方法是让电脑仅绘制梯形，因为在3D场景中的墙壁就是梯形，而且所有被前方物体挡住的表面都不绘制，这样电脑需要绘制的图像其实不比二维画面多多少。至于出现在三维空间中的人物和道具，全部以2D的可动点阵图代替，加入放大缩小效果，能根据与屏幕的距离自动缩放，始终保持与相同纵深位置的其他物体相同的大小比例。采用这种画面处理方式，卡马克成功在PC上做出了流畅而充满空间感的3D游戏。第一款游戏是1991年4月发售的《Hovertank》，这是PC游戏史上首款高速3D FPS。

与此同时，卡马克的伙伴罗梅洛发现了“纹理贴图技术”，能够将逼真的贴图贴到多边形网格上，而不是每一个表面只能有一种颜色。在他们的下一款游戏《地下墓穴3D》中应用了这种技术，他们还在屏幕下方绘制了一只手，就像玩家以自己的双眼观察着游戏世界，看到了游戏世界中自己的手。虽然只是一个对实际游戏性作用不大的细节，这种画面处理方式大大增强了玩家的临场感，成为今后FPS游戏的标准。

身为Softdisk的员工，却为他们的竞争对手开发游戏，Softdisk方面当然不会一无所知。为避免被告，卡马克等人答应Softdisk每两个月为他们制作一款游戏，每款游戏只收5000美元的报酬。他们知道这种合作方式坚持不了多久，当他们积累了足够的资本后，终究要自己去闯一番事业。所以在1991年2月1日，卡马克、罗梅洛等人集体向Softdisk递交了辞呈，正式创办了他们自己的游戏公司——FPS奠基者id Software就此诞生！公司的创始元老们都不是路易斯安那本地人，他们为了Softdisk的工作而搬到那里，几年后已厌倦了周围的环境，汤姆・豪尔特别想念他在威斯康辛的老家，他说服伙伴们把公司搬到了那里。于是在1991年9月，id Software转到了威斯康辛的一所普通公寓中。

卡马克与罗梅洛一起不断改良他们的新技术，为呈现新版本引擎的实力，罗梅洛提出了一个新作创意——他的灵感来自1981年的PC游戏《狼堡》（Castle Wolfenstein），讲述一个战俘逃出纳粹基地的故事。罗梅洛想要将这款游戏3D化，幸运的是，他发现原作开发商Muse Software早已破产，所以id轻轻松松获得了《狼堡》的商标权，《狼堡3D》正式启动。对本作最为兴奋的罗梅洛从程序师的身分转为设计师，因为一直担任设计师的汤姆・豪尔喜欢的是《指挥官基恩》那样的平台动作游戏，坚决反对暴力游戏，当他知道同伴们准备在《狼堡3D》中加入大量血浆，他意识到id Software并非自己可栖身立命之所。罗梅洛的游戏设计思想与豪尔恰恰相反，他追求的是快节奏、紧张刺激而带有血腥味的游戏，让玩家在游戏中畅快淋漓地释放自己的原始野性。当时的PC游戏市场上充斥着慢节奏的RPG和冒险游戏，《狼堡3D》的出现就像一支炸响流行乐坛的重金属摇滚乐团，引起业界的强烈震撼。

1992年5月5日发售的《狼堡3D》为id和Apogee创造了他们不敢奢想的商业利润。此前他们最成功的《指挥官基恩》，每月销售收入为1～3万美元，而《狼堡3D》在长达一年半的时间里保持着大约每月20万美元的收入。这是一款在整个PC游戏产业史上有着革命性意义的作品，原本在图像技术上一直落后于家用机的PC游戏一夜之间走到了前头，率先迈入了3D时代。它的快速、激烈与血腥让那时仍在玩文字冒险游戏的PC玩家们大开眼界。id Software从此成为PC玩家们如雷贯耳的名字。传统渠道商FormGen很快找到id，提议其制作《狼堡3D》的实体零售版，于是《狼堡 宿命之矛》于1992年9月发售。就连任天堂都找到id，希望他们把《狼堡3D》移植到SFC上。不过考虑到任天堂的低龄玩家很多，因此游戏中必须取消血浆，而且将提供给玩家射杀的狗变成变异老鼠。

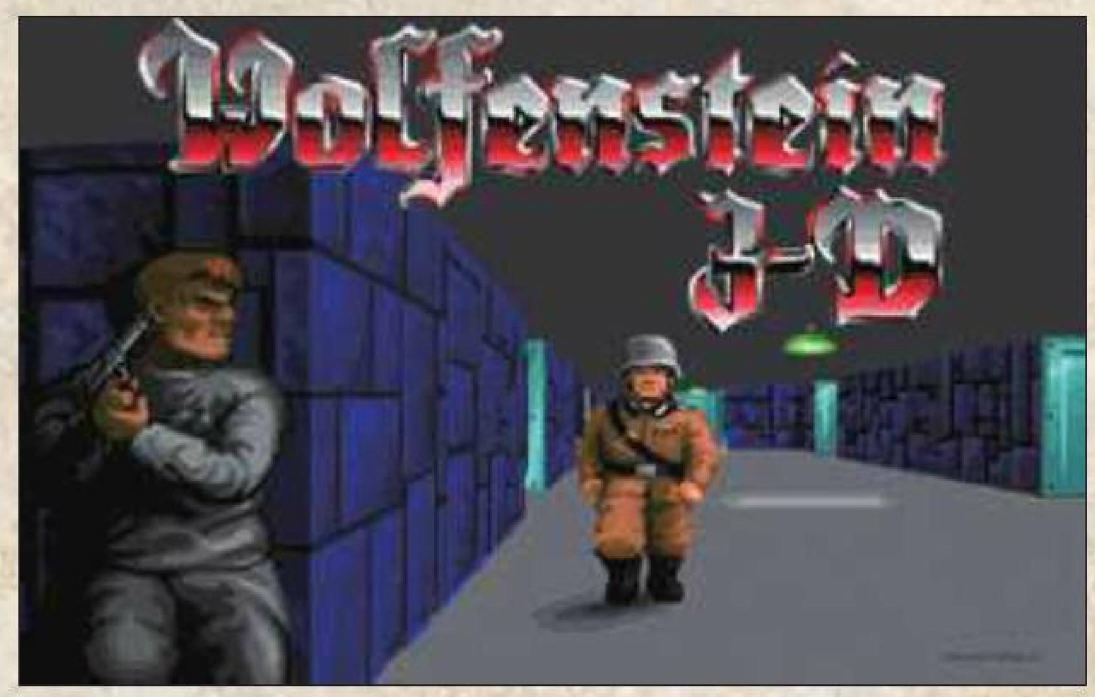
《狼堡3D》也引发了不少法律纠纷。虽然这是一款由美国人开发，主要在美国销售的游戏。但是由于其通过网络发布，所以不少德国人也玩到了这款充满纳粹十字图案的游戏。德国对于任何牵涉到纳粹的娱乐作品都有极其严格的管制，《狼堡3D》出现后，德国政府虽然马上下了封杀令，但是在互联网刚刚崛起的当时，他们还没有进行大规模网络封锁的经验，于是他们只有不断尝试通过法律途径阻止id Software。

《狼堡3D》的横空出世也让很多PC游戏开发同行们看得目瞪口呆，他们惊奇于id的技术，纷纷联络id，希望获得他们的引擎授权。卡马克这才意识到，能带来收入的不止是游戏，游戏引擎授权也能成为一种稳定而可观的收入来源——游戏引擎市场由此诞生！

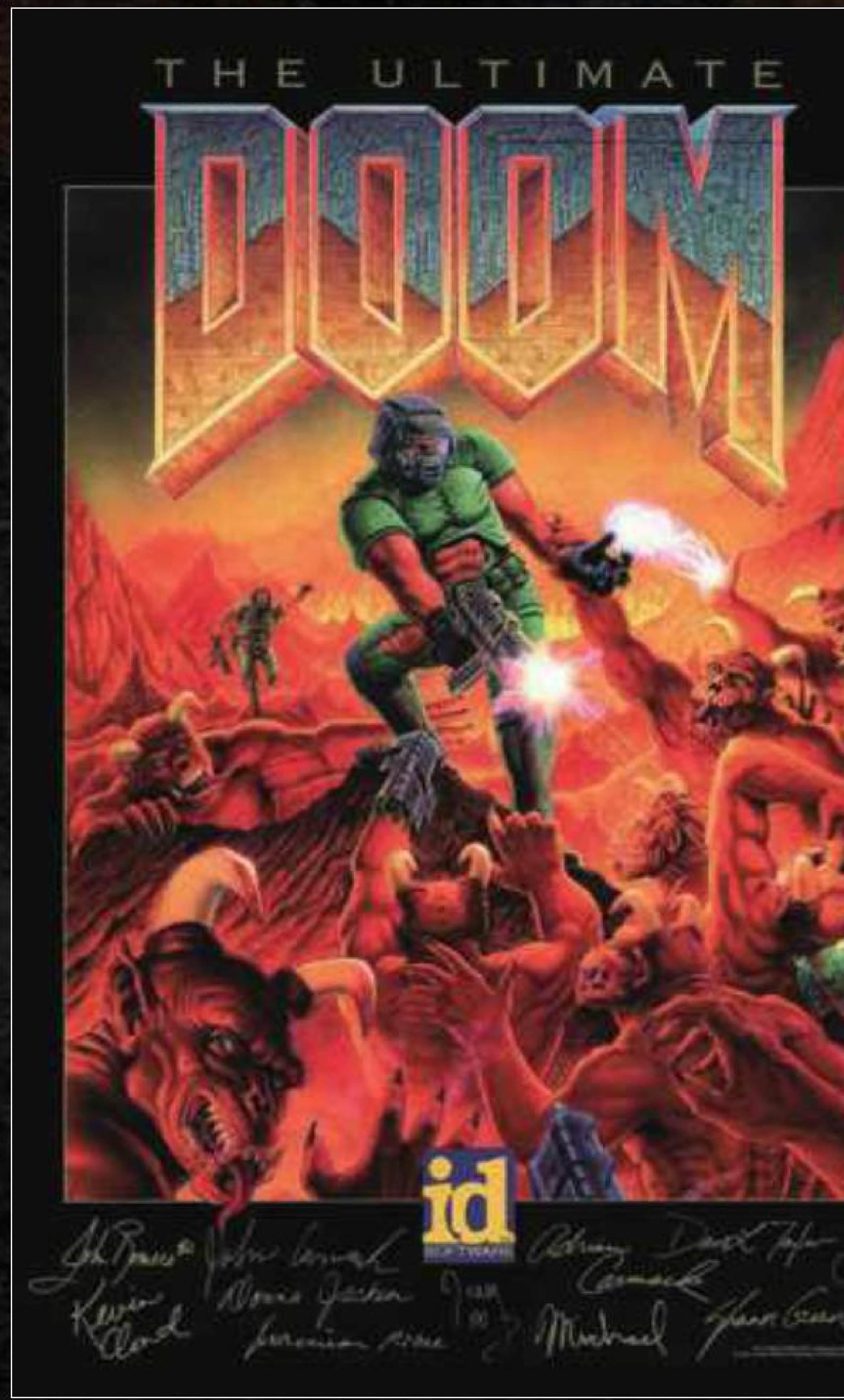
卡马克与罗梅洛知道PC游戏正在发生剧变，单纯模仿家用机的时代正成为过去，一种让玩家融入其中的主视角游戏类型正在成为PC游戏的主流。下一款游戏必定是FPS，罗梅洛已经有了想法。他的灵感来自1986年电影《金钱本色》中的一幕：桌球手汤姆・克鲁斯背着一个黑盒子，里面装的是他最喜爱的球杆，当有人问他里面装的是什么，他的回答是：“DOOM（末日）”！



■约翰・罗梅洛



末日到来



▲《毁灭战士》的出现宣告了 FPS 时代的到来。

在《狼堡 3D》发售之前，id Software 已经决定再次搬家。威斯康辛之冬的酷寒举世闻名，在那里度过的第一个冬天差点没把他们冻死。而且 id 与斯科特·米勒之间的合作日益频繁，米勒希望他们搬到德州达拉斯与他为邻。所以在 1992 年 4 月 1 日，id 搬到了达拉斯的 Mesquite。

搬到德州之后，只有 6 名开发人员的 id 已经摩拳擦掌，想要用卡马克刚刚研究出来的最新技术再度震撼世人。他们将《狼堡 II》交给 Apogee 的内部团队开发，自己转而制作一款原创新作。《狼堡 II》开发中途被 id 否决，Apogee 不想浪费自己的努力，他们将游戏更名为《三合会的崛起》后打入市场。

在 id Software，新作的创意还没想好，游戏名已经被罗梅洛确定为《毁灭战士（DOOM）》。在初步讨论中，原本打算以 1986 年的电影《异形》为背景，但是这意味着必须遵守 20 世纪福克斯严格的内容约束。只有开发自己的原创新作才有完全的创作自由。卡马克发现恶魔是一个不错的主题，id 的人们都喜欢《龙与地下城》，其中恶魔总是更受欢迎。如果将《异形》的科幻技术与来自地狱的恶魔混合起来，必将让玩家们兴奋狂呼。美工亚德里安·卡马克最兴奋，他最喜欢绘制病态而扭曲的生物，但是从未有发挥的机会。只有讨厌暴力的豪尔最为反感。

在其他人构思游戏创意时，约翰·卡马克正埋头研究他的新引擎。那时才 21 岁的卡马克野心勃勃地欲攀登业界的技术顶点。他不再满足于完全平面的地形，以及压抑的室内场景。他要加入楼梯，实现高低差，还要让玩家走到开阔的户外场景，而且让电脑配置不高的玩家也能跑得动他的最新大作——他要将一切不可能变为可能！

在开发《毁灭战士》的同时，id 的商业模式也在改变。过去 id 游戏的实体版销售主要是交给 Apogee 负责，玩家通过电话向 Apogee 下订单，Apogee 方面只有两三个电话营销人员处理订单和邮寄事宜。过去游戏销量不高时还能勉强应付，但是到了《狼堡 3D》时，这种作坊式商业模式已经跟不上市场需要了。id 要求 Apogee 找一家专门的电话订单处理公司，但是米勒迟迟不见行动。id 决定撇下 Apogee，自己负责发行。

与此同时，罗梅洛已经用卡马克的技术制作出效果惊人的关卡。亚德里安与新美工凯文·克劳德在专业建模师格雷格·潘切亚兹的帮助下，让画面中出现了逼真的怪物。汤姆·豪尔虽然不喜欢暴力，但是他至少为游戏构思了剧情与角色。不过罗梅洛却认为他所讲述的故事很多余，对于玩家的纯粹动作体验反而是碍手碍脚。汤姆·豪尔与伙伴们的分歧越来越大，在他的提议被再次否决后，他决定离开 id。

在《毁灭战士》临近完成时，id 将测试版交给了测试员，但是因为没有执行严格的保密措施，测试版泄露到网上。不完整的游戏形态影响了人们对《毁灭战士》的第一印象，但是在玩家中产生的话题性也帮助《毁灭战士》成为业界焦点。《狼堡 3D》的粉丝们对最终完整版更加期待。测试版的水准已经让他们掉下巴，完成版一定会是一个惊世杰作！

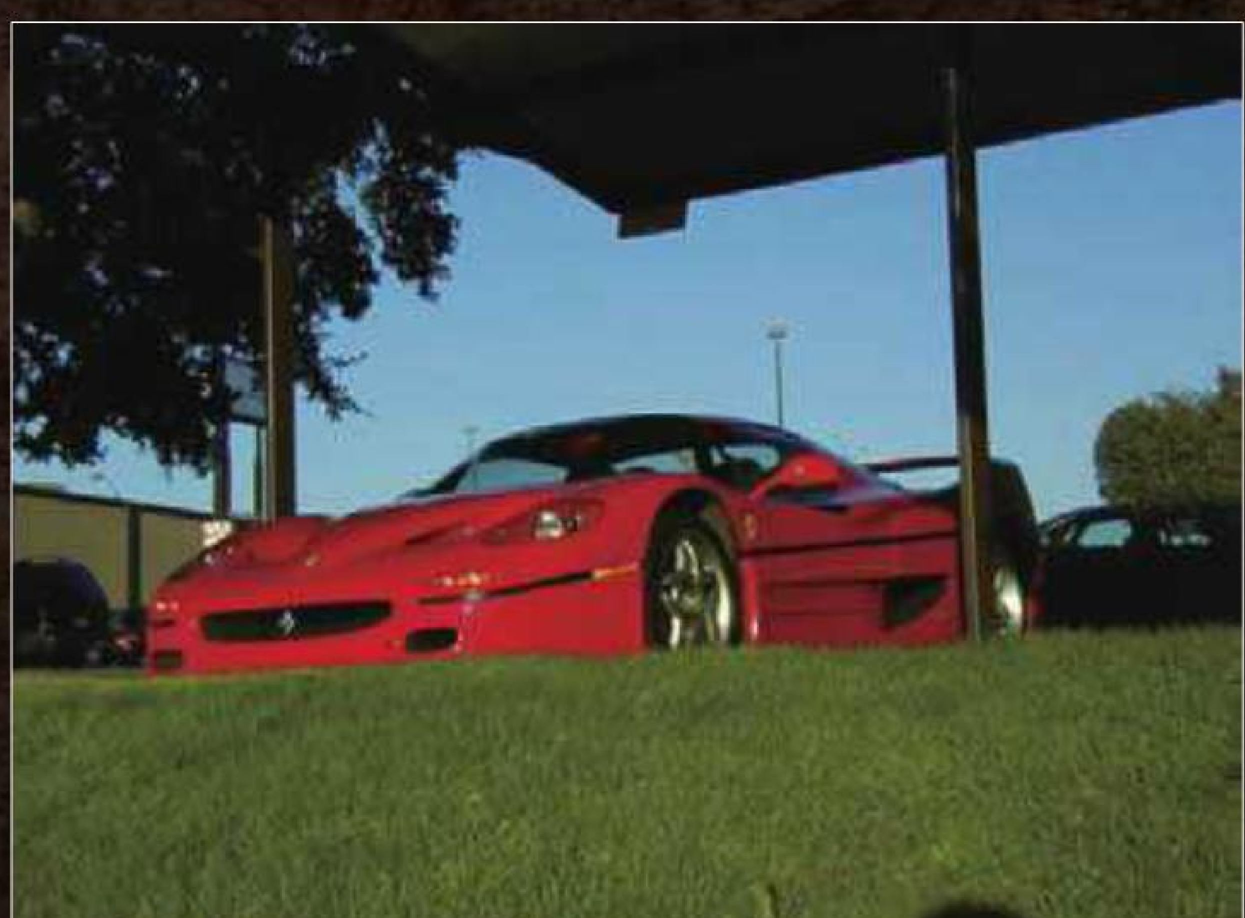
1993 年 12 月 10 日，id 终于将游戏的免费体验版放到了威斯康辛大学的服务器上。在它上线后不久，潮水般涌入的玩家导致服务器立刻瘫痪。虽然美国的大学普遍拥有先进的网络基础设施，但是从未有过如此之大的访问量，更不用说是在午夜时分。

《毁灭战士》终于降临。《狼堡 3D》已经让其他 PC 游戏开发商们自惭形秽，《毁灭战士》的出现犹如旭日东升，照亮了长期处于黑暗时代的 PC 游戏业界，宣告了旧时代的末日与新时代的到来。仅相隔一年，卡马克的新引擎仿佛进化了一个世代，亚德里安和凯文充满狂暴感的美术设计，罗梅洛张弛有度、淋漓畅快的关卡设计，使整个游戏散发着无法抵挡的魔力。

更重要的革新来自一个小小的新增要素——多人模式。《毁灭战士》支持 4 人局域网游戏，以及互联网的一对一点对点游戏。罗梅洛将这种互相对抗的多人模式取名为“死亡竞赛”（deathmatch），从此这成为风靡十几年的业界流行词。在《毁灭战士》发售一年后，其单人模式的魅力早已消散，多人模式成为不断有新玩家购买的主要原因。到 1995 年，据统计至少有 1000 多万台电脑上安装了《毁灭战士》，装机量超过了 Windows95。为了吸引玩家购买 Windows95，微软开始将游戏性能作为新操作系统的重要卖点之一，在 Windows95 的一个展会上，微软播放了一个广告片，比尔·盖茨本人出现在《毁灭战士》的世界里。

《毁灭战士》的另一场革命是造就了 MOD（游戏修改）热潮。id 为 MOD 爱好者们提供了便利的工具，让他们能够十分简便地修改游戏关卡，于是 MOD 社群们为之沸腾。以《毁灭战士》为基础的无数创意同人游戏在网上疯狂涌现，而那些缺乏 MOD 知识的普通玩家因此能够享受到数不尽的新关卡，《毁灭战士》成为一款永远玩不完的游戏。既然 MOD 爱好者都能用《毁灭战士》做出精彩的关卡，那些专业游戏公司更有理由购买 id 的引擎高效率地做出精品游戏。金钱从四面八方流向 id，这家只有六个人的公司成为一支星光熠熠的摇滚乐队，罗梅洛与卡马克都买了最新款的法拉利跑车，追求完美的卡马克还把他的法拉利改造成马力更强的怪兽级跑车。罗梅洛过上了真正超级巨星般的奢侈生活，不仅住上了豪宅，还隔三岔五就带一群朋友到家里开 party。在这奢靡的生活方式中，id 两大领袖之间的关系在慢慢变质……


■位于达拉斯的 id Software 总部。


◀约翰·卡马克的法拉利跑车。

雷神降临

《毁灭战士》发售后，id Software 开始扩张。几位元老各司其职，作为核心人物的约翰·卡马克开始研究新一代引擎。《毁灭战士》从技术上说并非真正的 3D 游戏，镜头无法上下移动，敌人仍是以 2D 点阵图表示。卡马克的新引擎要带玩家进入真正的 3D 世界。这是从 2.5D 到 3D 的质变过程，需要更长的时间进行研究。

此时《毁灭战士》的大成功引起大发行商的强烈关注。id 与 GT Interactive 签约制作零售版《毁灭战士》，这就是 1994 年 10 月发售的《毁灭战士 II 人间地狱》。约翰·罗梅洛使用前作的引擎技术，制作了新的任务与地图，虽然并没有太大的进化，但是凭借当时如日中天的名气，游戏的零售版销量可观，还推出了家用机版，id 看到了传统游戏市场深不可测的市场潜力。

随着 id 员工数量的增加，几位元老们不再像创业初期那么拼命。罗梅洛过上了朝九晚五的规律生活，而且在 8 小时的上班时间里，他大多是在网上玩《毁灭战士》。但是 id 的下一款新作创意仍然来自罗梅洛，仍然与《龙与地下城》有关——罗梅洛希望下一款游戏突出主视点的近战，他想到《龙与地下城》中一个使用锤子打怪物的强大战士，他的名字叫“Quake”，所以他打算将新作取名为《Quake》（雷神之锤）。不过在卡马克的新引擎做好之前，罗梅洛无法实验其主视点近战系统究竟好不好玩，亚德里安的美术团队也做好了中世纪幻想题材的系列原画设定，但是没有卡马克的引擎同样无法实施。

id Software 召开了全体会议，大部分人认为应该按照《毁灭战士》的经验做一款相似的续作，至少要继续制作 FPS，这样很多内容就可以提前动工，如果等到卡马克把引擎做好再进行探讨验证，可能要延期好几年。罗梅洛坚决反对，他需要的是全新的游戏类型。

id Software 以多数票通过了继续开发 FPS 的决议，亚德里安的美术作品也没有被浪费，不少中世纪设定被保留了下来。卡马克的引擎逐渐成形，3D 场景被完美实现，网战功能也全面进化，可支持 16 人同时在线。《雷神之锤》注定将刮起更猛烈的网战风暴。从不自己制作音乐和音效的 id 还特别聘请了九寸钉乐队的 Trent Reznor（他是一个忠实 DOOM 迷），为本作创作了所有的音乐，连音效都全部包办。

1996 年 6 月 22 日，《雷神之锤》终于上市。id 再度对商业模式进行改革，推出了“收费体验版”的新概念——在货架上销售的《雷神之锤》仅 10 美元，但是只能玩到游戏中的一部分，想要玩到全部，就要再支付 50 美元购买解锁密钥，开启剩余内容。但是此举引起许多玩家的不满，更激发了黑客们的盗版斗志。游戏发售后不久，黑客破解了密钥，将破解版放到了网上，对“收费体验版”不满的玩家们纷纷选择了盗版。尽管如此，《雷神之锤》还是获得了巨大的成功，从此在高科技企业里，下班之后仍然灯火辉煌——留在办公室里的人们不是在加班，而是联机玩《雷神之锤》。在 id 所在的达拉斯，《雷神之锤》的联机热最为普遍。当地狂热粉丝们自发举办了区域性比赛，业界著名的游戏盛会 QuakeCon 由此而来，此后该活动每年举办一次，成为 id 的准官方活动。同时，粉丝们的热情还催生了另外一种媒体形式的诞生——那就是如今仍在大行其道的“machinima”，即所谓的“机械电影”，或者“引擎电影”。有一群粉丝用《雷神之锤》的引擎制作了一段即时演算的电影，名为“露营日记”，影片讲述了一群突击队员杀死约翰·罗梅洛的故事。这段影片当时流传甚广，后来人们就将这种用游戏引擎制作的电影统称为“machinima”。



■《雷神之锤》基本确立了现代 FPS 的游戏形态。

除了游戏销售收入外，卡马克的引擎再次成为街头巷尾热议的话题，上门寻求技术授权的厂商络绎不绝。某日，一个胖乎乎的男子来到了 id 总部，此人名为佳比·纽维尔，刚从微软辞去了待遇丰厚的工作，用自己的积蓄创办了 Valve。纽维尔准备用《雷神之锤》引擎开发自己的第一款游戏，这就是后来风靡一时的《半条命》，而以《雷神之锤》引擎为基础的 Source 引擎也成为后来引擎市场上的重要势力。

一切似乎都很完美，但是在 id 内部却发生了内乱。卡马克受够了罗梅洛，他认为罗梅洛终日沉湎于名声与享乐，一到工作的时候就无所事事、萎靡不振。而罗梅洛认为 id 失去了创新精神，只知道制作 FPS，他对此已经厌倦。不久在 id 上演了逼宫的一幕：卡马克在公司其他所有人的支持下要求罗梅洛自动辞职。罗梅洛知道如今的 id 已经变成约翰·卡马克的 id，而不是当年共同打天下的兄弟会。而且因为卡马克的地位过于突出，id 似乎不再关心游戏设计，变成了一家技术公司。罗梅洛同意辞职，他联络了先走一步的汤姆·豪尔，合伙创办了一家新公司——Ion Storm！一个在游戏产业史上同样不可不提的名字。

平凡新十年

id Software 继续实施他们的续作策略，《雷神之锤 II》马不停蹄地投入制作。10 美元收费体验版的商业模式失败后，id 意识到业界正在改变，他们需要寻找一家顶级发行商帮他们拓宽市场，所以他们和 Activision 签署了长期发行协议，其中第一款游戏是 1997 年 12 月 9 日上市的《雷神之锤 II》。虽然该作也大获成功，但是也印证了罗梅洛的担忧——《雷神之锤 II》的实际游戏性变化不大，不少评论家认为这款游戏充其量只能算是一个大型资料片。与此同时，强有力的竞争对手开始出现，Epic Games、Valve 等厂商陆续公布了画面惊人的 FPS 新作，id 的技术不再像过去那样鹤立鸡群。

在 id Software，约翰·卡马克被神化导致的负面效应开始浮现。卡马克是一个勤奋的技术天才，善于埋头开发业界最尖端的技术，却不善于团队管理，不知道如何鼓舞士气。卡马克对游戏剧情的轻视众所周知，曾有过“游戏就像 A 片一样不需要情节”的经典发言。当他的团队努力为新作新世界观与剧情构思多年之后，卡马克却一意孤行地做出了“《雷神之锤 III》将会是一款纯多人游戏”的决定，没有故事、没有战役任务、甚至没有怪物，只有纯粹的死亡竞赛。此举在 id 内部引发了强烈不满。

1999 年 12 月 5 日，《雷神之锤 III 竞技场》上市。如卡马克所愿，这是一款只有网战的射击游戏，使用了卡马克研发的新一代引擎。虽然《雷神之锤 III》受到网战条件所限，商业不算太成功，但是《雷神之锤 III》的引擎却是 id 历史上授权作品数量最多的一款引擎，甚至超过了之前几款引擎的总合。当时的无名小卒 Infinity Ward 也咬咬牙，花大钱购买了《雷神之锤 III》引擎的授权，开发了他们的二战 FPS《COD》，那时约翰·卡马克当然想不到，他的引擎正在造就一个将征服世界的 FPS 超级航母。

在《雷神之锤 III》发售一周前，Epic 的《虚幻竞技场》率先上市，两个纯多人游戏的对比成为一时热议的话题。只有死亡竞赛的《雷神之锤 III》与形态多样的《虚幻竞技场》相比，难免显得有些古板守旧。Epic 还发布了许多便利的编辑工具，就算没有编程经验也能做出自己的新内容。从此 Epic 的虚幻引擎开始崛起，并逐步取代 id 的地位……


■约翰·卡马克获得了国际游戏开发者大会颁发的终身成就奖。

自从1996年约翰·罗梅洛离开后，卡马克成为id事实上的领袖。虽然公司里还有创意总监蒂姆·威利斯，以及CEO托德·霍伦希德，但是掌握公司方向的始终是卡马克。卡马克只关心技术，不愿意不断扩大公司规模，他更喜欢独立进行技术研究。在90年代，技术研究的个人英雄主义能够行得通，但是随着图像技术的不断进化，从游戏开发到技术研究都已不再是一两个天才就能搞定的事。卡马克所保持的小团队机制导致id的技术研究步伐不再像过去那样矫健。

2000年6月，id正式公布了《毁灭战士III》，宣告了id新十年的到来，但是留给玩家的却是无尽的等待。在这个新十年里，id带给玩家的不再是超越时代的技术惊喜，而是一句因id而流行起来的业界公关名句："游戏做完时自然会上市"——这是人们无数次询问《毁灭战士III》何时发售时id Software官方的标准回答，后来这成为业界的大牌开发商对于"新作何时发售"这个问题的统一答案。

在《毁灭战士III》漫长的开发过程中，id只能靠自己的历史遗产维持生计。2001年11月，Activision发行了《重返狼堡》，由id授权Gray Matter和Nerve Software分别制作单人与多人部分。该作十分畅销，Activision紧接着推出了资料片。

《毁灭战士III》在开发了5年之后才完工上市。卡马克用"DOOM3引擎"证明自己宝刀未老。这款在2004年8月上市的游戏率先为高清时代制定了画面标准，在画面细节处理、光影等方面率先进入了次世代。为表现新引擎的特点，《毁灭战士》被改造成充满恐怖生存游戏感觉的全新面貌，在黑暗的场景中，用恐怖而真实的画面带给玩家强烈的视觉冲击。但是《毁灭战士III》的游戏性却没有跟上时代的步伐，游戏本身实际上是一代的重制，敌人类型、遇敌方式乃至AI都保留了一代的影子。游戏评测者们普遍认为本作披着华丽的外衣，玩起来却像90年代的游戏，玩家们仍然是走进房间里，用重型武器轰杀直冲过来的敌人。卡马克的引擎几乎成为这款游戏惟一的卖点。让id振奋的是，在同时期无可匹敌的画面水准吸引了许多非id迷，那些拥有高配置电脑的发烧机友们终于找到了一款让自己的电脑发挥价值的游戏。《毁灭战士III》获得了令人满意的商业成就。其中有很大一部分原因是该作推出了Xbox版，据统计来自Xbox版的收入与PC版基本相当。

《毁灭战士III》取得的商业成绩并不是因为它是一个革命性的作品，而是2004年的游戏产业规模比1993年大得太多，即使游戏本身不是那么一枝独秀，仍能靠业界的炒作引起足够多的关注。从整个业界的发展角度而言，《毁灭战士III》的影响意义远远比不上一代。在技术上，虽然卡马克自信地宣称"DOOM3引擎领先对手5年"，而实际上，在该作发售一年之前公布的"虚幻引擎3"明显拥有更强的实力。如果是在《毁灭战士III》刚公布的2000年，绝不会有人质疑卡马克的宣言。如果《毁灭战士III》那时就能发售，那将会是整整领先家用机一个世代的、划时代的技术突破，比当年《毁灭战士》发售时更加独领风骚。可惜漫长的开发时间将其技术领先优势逐渐消磨殆尽，当《毁灭战士III》发售时，Epic已经在用他们的"虚幻引擎3"制作全面超越《毁灭战士III》的《战争机器》。id试图借"DOOM3引擎"扩大引擎授权业务的如意算盘，也因为错失时机而落空。人们争相找到Epic洽谈引擎授权事宜，而"DOOM3引擎"无人问津。

■当年《毁灭战士III》画面冠绝业界，游戏性却很一般。


狂暴转生

追求完美的卡马克无法忍受被别人的引擎超越。《毁灭战士III》发售后，他决定开发一款更强的新引擎——即使这意味着更漫长的等待。

由于推出新作的速度太慢，游戏开发成本飙升，成本长期无法回笼，富裕的id开始闹经济危机。有传闻称id因周转不灵，正准备卖给Activision。与此同时，亚德里安离开了id，之后还一纸诉状把id告上法院。亚德里安称id故意在与Activision合并之前把他炒掉，目的是不让他分走Activision收购金的一部分。这场官司最后不了了之，可能是因为id最后并未卖给Activision。

id Software化解赤字危机的方法是将其宝贵品牌外包给其他开发商制作，《雷神之锤IV》、《敌后阵线 雷神之锤大战》等游戏陆续启动，这些游戏都使用了"DOOM3引擎"，画面出色，但是游戏系统设计和《毁灭战士III》一样老套。

某日，卡马克和他的妻子在外度假时，偶然玩了一会儿她手机上的游戏。他本以为在这种小屏幕上做不出什么好游戏，但是手机图像技术的发展水平超出了他的想像。在这次度假期间，卡马克对手机游戏产业的当前状态进行了研究，在路途中制定了id进军手机游戏业的初步计划。

第一步是将id的作品对外授权，其第一款游戏是来自Fountainhead Entertainmen（卡马克

妻子所在的公司）的《毁灭战士 RPG》，该作相当畅销，所以第二年 Fountainhead 又为 id 开发了《Orcs & Elves》，这是继 1996 年《雷神之锤》以来，id 在十余年时间里的首个全新品牌，该作的成功促进 id 在手游市场上大展拳脚，来自手游的收入成为其研发新引擎与新作的主要“奶粉钱”。

2009 年 2 月，新作仍在开发之中，id 开始尝试一种新商业模式：Quake Live 测试版开始上限，这相当于免费下载的《雷神之锤 III》，主要通过游戏中的广告盈利。可惜游戏广告事业从未发展成熟，id 后来不得不改成传统网游收费制度。

2009 年中，资金再次告急的 id 又一次走到了被收购的十字路口。卡马克骄傲地保持着 id 的独立自主，但是他正在开发中的 id Tech 5 引擎和最新作还看不到完成的迹象，而且他本人常年研究火箭技术，已经败掉了多年积累的不少个人资本。id 比任何时候都需要资金，它不仅要用这笔资金维持生存，还要扩充团队，这样才能适应新世代庞大的游戏制作规模。当时 id 已经通过 EA 的 EA Partners 计划进行合作，这是 EA 的独立开发商合作计划，其主要特点是能为开发商提供完全的游戏开发自由，EA 不会对游戏设计创意、上市时间等做任何干涉，EA 仅负责提供销售渠道。这种合作方式获得了许多一流开发商的支持，id 也是出于可保持创作自由的考虑而选择了 EA Partners。通过 EA Partners，开发商可以保留自己的作品知识产权，但代价是无法像普通发行关系那样从 EA Partners 那里获得开发资金，id 必须自己解决资金问题。随着财务状况的逐渐恶化，id 迫切需要新的资金来源。

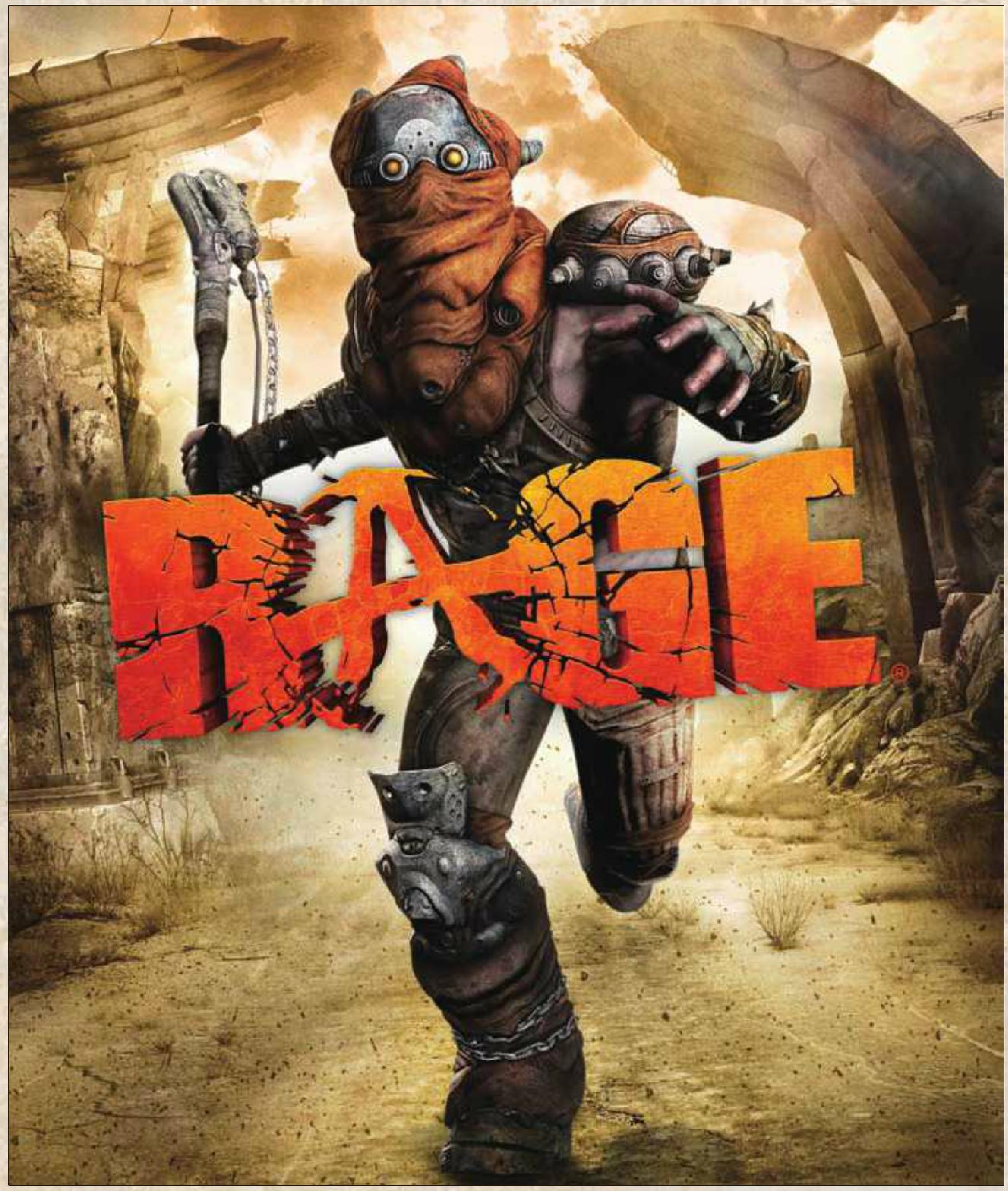
2009 年 6 月 24 日，ZeniMax 媒体集团收购了 id，将其并入旗下的 Bethesda Softworks 发行公司。这是 id 的最佳选择，因为 Bethesda 在提供资金的同时，能保证 id 拥有独立经营权，不干涉其创作自由。在 ZeniMax 的支持下，id 终于有了两个团队，一个团队负责开发《狂暴》，还有一个团队开发《毁灭战士 IV》。最重要的还是以约翰·卡马克为首的 id Tech 5 引擎核心研发队伍，Tech 5 的目标就是要完全超越“虚幻引擎 3”，并以此作为 id 20 岁生日的礼物。把公司卖给 ZeniMax 之后，卡马克变得比过去更卖命，他说：“我觉得有责任让买主觉得我们物超所值。”

id 被 ZeniMax 收购后，《狂暴》的发行权也收归己用，由 Bethesda 发行。当时 ZeniMax 获得了数亿美元的风险投资，开始实施大投资、大制作的精品计划。资金注入后，《狂暴》的开发人员数量激增。同时，为了确保自身作品的技术先进地位，Bethesda 方面做出了一个重要决定——id Tech 5 将会从一个以授权为目标的商用引擎变成自用引擎！这是自《毁灭战士》一代发售以来从未有过的事，意味着卡马克研究多年的技术再也没有在引擎市场上推翻 Epic 的机会。也许，错过了整个高清世代的 id 知道 Epic 的地位已无法动摇，而且 id Tech 5 诞生的时机太尴尬——如今开发商们对家用机的性能潜力早已知根知底，没什么必要再买个新引擎研究肉眼难以察觉的画面改良。另一方面次世代游戏又飘渺无踪，id Tech 5 虽然号称是一款“面向次世代的引擎”，但是在硬件商都对次世代主机规格感到迷茫的情况下，谁也不知道 id Tech 5 能走多远。

不过至少可以肯定的是，Bethesda Softworks 的游戏将广泛使用 Tech 5，这家以优质 RPG 著称的厂商将扩大 id 的团队，提高其 FPS 的数量与质量。在 id 诞生 20 年之后，由其建立起来的 FPS 类型正在走向辉煌的顶点，身为开创者的 id，希望在其中扮演更重要的角色。

至于约翰·卡马克，如今他已不怎么玩游戏，他曾对《福布斯》杂志说：“现在我惟一玩游戏的时候，是和 6 岁的儿子一起玩 Wii 游戏，玩的都是各种《马里奥》……而不是《杀戮地带》或者其他 FPS。”卡马克说，他从 40 岁开始已经退出玩家的行列，所以他尽量不干涉游戏设计层面，只专注于技术层面，他担心不再是玩家的自己会影响游戏性。

已开发多年的《毁灭战士 IV》可能会超过《狂暴》和《毁灭战士 III》，成为 id 历史上开发时间最长的游戏。与过去不同的是，这次 id 不是为了开发最新的引擎技术而导致游戏开发迟缓，20 年来重技术而轻设计的 id 正在转型，努力使其作品吸收 FPS 的前沿设计经验。我们不希望《毁灭战士 IV》成为又一个外衣华丽而内心苍老的老古董，以卡马克为首的 id 技术天才们理应将他们的天赋用在更有趣的地方！





目前家用机平台画面最强的射击游戏非《狂暴》莫属！虽然本人并不是画面控，但是看着如此舒服养眼而又精致的画面，也不由得在内心给这个游戏加了几分。本作作为一款射击游戏来说，战场设计和射击手感都非常棒，浓浓的RPG味道非但没有降低游戏乐趣，还给游戏加分不少，而丰富的支线任务和小游戏以及亮点不少的驾驶模式都让本作大作风格十足，惟一令人不满的是剧情薄弱了一些，不过看看结局画面，相信不久我们就会看到《狂暴 2》的消息了。

文 金馆长 美编 anubis

狂暴		Bethesda Software	主视角射击
多机种	Rage		美版
	2011年10月4日	1～4人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：18岁以上

Story

公元 2004 年：科学家发现在深层空间有一个曼哈顿地区大小的陨石，科学家们预测这颗陨石会在 2029 年和地球相撞，这颗陨石被命名为 99942 阿波菲斯，即古埃及的混沌之神。

公元 2024 年，99942 阿波菲斯被认定为目前为止撞击地球的最大规模的小行星，但是为了公共安全考虑，美国政府在对外公布时降低了这颗小行星的规模。NASA 和欧洲宇航中心认为在未来的十二个月之内这颗行星的威胁还会进一步扩大。

公元 2025 年：伊甸计划开始部署实施，无数巨大的收容器被埋在了地下，准备在小行星撞击地球之后为人类物种延续留下一线希望，通过收容器（即所谓胶囊）可以为人类留下纯粹的优良基因和各种知识技术。胶囊采用了各种先进技术确保里面的人可以活过陨石撞击。

公元 2025 年 –2027 年：政府在地下深处埋藏了大批的军火和武器。

公元 2029 年 8 月：民众终于意识到了他们将被何等巨大的一颗小行星撞击。同时伊甸计划正式启动。

公元 2029 年 12 月：阿波菲斯在月球上发生撞击后弹到了地球上，这次撞击相当于引爆了 100 万吨 TNT 炸药。国家崩解，城市消失，水脉干涸，由于撞击，数百万吨烟尘遮挡了大气层，地球迎来了长期性的冰河期，地球上的生命有 80% 死于这场灾祸。

公元 2035 年：烟尘开始散去，人们从栖身的洞穴中走了出来，来到已经面目全非的地面，文明消失了，只剩下了微小的希望。人们开始聚族而居，建立了小型的营地和庇护所，对抗着已经变得极端危险的地球生态环境。

操作指南

PS3	X360	作用
左摇杆	左摇杆	移动，按左摇杆可以冲刺
右摇杆	右摇杆	视角移动，按右摇杆为近身攻击
十字键	十字键	快速切换设定好的道具
SELECT	BACK	开启主菜单
START	START	暂停
□	X	重新上弹、驾驶汽车时为加速
×	A	调查、上车，驾驶汽车时为发射武器
○	B	匍匐
△	Y	跳跃、下车
L1	LT	开启瞄准模式、驾驶车辆时为倒车
R1	RT	射击、驾驶车辆时为前进
L2	LB	使用战斗辅助道具
R2	RB	快速切换武器 / 弹药、驾驶汽车时为切换汽车武器



废土生存指南

战斗篇

普通战斗

本作的游戏类型是主视角射击，但是在游戏中玩家们可以感到一股浓浓的《辐射》风情，战斗方面虽说是标准的主视角射击游戏，但是还是有一些角色扮演元素渗透进了游戏中，有一些细节值得我们注意：

1. 有关生命值的一些注意事项：本作的生命值回复方式和主流 FPS 游戏一样，采取自动回复制，不过有时候情况紧急，不可能及时找到角落蹲进去回血，那么我们可以使用绷带（Bandage）快速回复 HP，绷带的效果是瞬时发挥的，借助绷带的力量我们甚至可以与优势敌人进行火力对峙。

2. 复活：由于主角是接受过特殊改造的，死亡之后可以自己进行心肺复苏，心肺复苏小游戏的玩法在攻略中有介绍。当然大家不要以为有心肺复苏能力就可以不死了，心肺复苏次数是有上限的，一开始是一次，剧情进行到主线任务 FELTRITE CRATER 结束后可以提升到两次，在画面左下角道具栏下面的两个槽就是心肺复苏槽，使用过一次之后会慢慢回复。这个心肺复苏除了复活之外，还有很强的攻击效果：复苏之后在自己身边一定范围会产生强大的电流，在对围过来的敌人造成巨大伤害的同时还能把他们电麻，要知道，本作的敌人非常喜欢在打倒你之后上来确认你的尸体，因此，有时候自杀把敌人骗过来电一下也算一种极端战术。



3. 战斗辅助道具：本作的战斗辅助道具可谓十分强力，除了前面提到的“满血满状态原地复活”绷带之外，战斗辅助道具还包括各种手雷和自动攻击设备（炮塔和机械蜘蛛）等等，特别一提的是本作的手雷，使用手雷之后手雷爆炸的进度是可以看见的，所以本作计算爆炸时间和落点非常容易，所以手雷的实用性非常强力，可惜被手雷炸死的敌人不会留下战利品。

4. 枪械与弹药：按 RB/R2 可以快速切换武器，而我们可以在快速切换栏里装备四件武器，按下 RB/R2 之后通过右摇杆推向不同方向切换武器，而左摇杆则负责切换这件武器使用的弹药，不同的弹药可以起到不同作用，比如手枪的特殊弹药 Fat Man，拥有不亚于狙击枪的攻击力，在敌人离得比较近的时候用手枪可能比狙击枪更有效率。

5. 搜尸：这是本作最“辐射”的一个部分，敌人身上会出现各种补给道具，杀掉敌人之后记得一定要上去调查一下尸体，一般用何种武器的敌人就会掉下何种武器的弹药，所以尽量跟敌人使用同种武器战斗可以降低战斗消耗。而在你调查尸体之前，尸体是不会消失的（当然，离开当前场景就不行了……）。

竞速与车战

在广袤的废土上旅行，汽车是必不可少的，当然，除了你知道这一点，敌人也知道这一点，在废土上有大批横行无忌的车匪。所以，我们驾驶汽车不仅仅用来赶路，也需要用车辆来战斗。

我们从头到尾一共可以获得四部汽车，最早的沙滩车毫无战斗力，剧情中拿到第一辆正式汽车后就不用管它了。后面三辆汽车性能各有不同，但是总体来说都是后面获得的汽车要强于前面获得的。

汽车战斗很简单，把车头对准敌车所在方向，过一会敌车头顶上就会出现标志，这时候按 A/× 键发射武器攻击即可，如果正好赶上敌人急速转弯，武器攻击可能会不中，不过不要紧，追着打就可以了，另外一种攻击方式是直接冲上去和敌车碰撞，撞翻敌车的话也能制造不小的伤害。

汽车可以强化，也可以使用道具，具体情况在后文会有详细讲解。



日常生活篇

任务

本作的导航系统非常体贴，会自动追踪当前任务目标并且在画面右上角的小地图中为你进行导航，如果同时接了支线任务的话，可以按 SELECT 键打开主菜单选择任务（Jobs）那项，选择现在想做的任务名字，系统就会切换导航目标，非常方便，因此，在攻略中将不会对任务所在地进行描述。

除了主线任务，我们还有数量众多的支线任务，支线任务可以在中后期的两个城市中的任务板（Job Board）上接到，或者和城市中的人对话，这些可以接支线任务的人在你靠近的时候会主动招呼你。而本游戏完成任务的方法基本上大同小异，都是来到某场景的深处干掉某个敌人或者拿到某种关键道具。

道具与合成

游戏中道具（Inventory）数量众多，不过大体可以分为四类、直接使用道具、战斗辅助道具、素材道具和换金道具。直接使用道具很好理解，这类道具包括让你快速回城的 tow radio 等等，需要使用的话直接在把光标移动到上面按 Y/△ 键即可。战斗辅助道具前面讲过了，需要放在快捷栏中才能使用。而换金道具更好理解，拿来卖的呗。

而素材道具就要牵扯到本作的



系统了，合成系统，也就是游戏中提到的 Engineering，可以帮助我们合成各种战斗辅助道具，而合成道具需要两种东西：配方和素材道具，绝大多数配方可以在游戏中的商店里买到或者剧情拿到，拿到配方后在合成（Engineering）菜单中才会出现相应的合成选项，如图所示，本作体贴地把需要的素材的种类和数目都告诉你了，而在道具菜单选择素材道具的话，在道具说明下方也会以图示告知你这件素材可以用来合成何种道具，方便得很。在卖东西的时候可以看看道具说明下面的图示，如果上面画着图画，就不要卖掉，如果是一个大大的美元标志，那就毫不犹豫地卖掉换钱吧！

车辆整备

车辆整备在车库（Garage）中进行，在这里面我们可以进行如下操作：

1. 修车，按 A/× 键可以花一些钱修理在野外战斗中受损的车辆，不得不说本作的修车费用简直不要钱啊！

2. 改装，按 X/□键进入改装画面，可以进行汽车配件（包括武器）的更换，汽车配件需要在配件商那里买，不过配件商卖配件是不收钱的，而是需要花费一种叫“赛车点数”的东西来购买，赛车点数有两种获得途径：赢得在城市里举行的赛车比赛或者接下酒吧老板们（没错，是“们”，两个城市里的酒吧老板都提供这种业务）的任务，每消灭一辆敌车就可以拿到 1 点赛车点数和 10 美元，也就是说赛车点数其实是可以刷的。

除了给汽车装备武器，汽车还可以使用各种道具，比如一段时间无敌的盾牌等等，这些道具也需要在配件商那里花钱购买。而汽车武器所用的弹药可以在普通的商人那里买到，当然，一事不烦二主，配件商也会提供弹药的。

赢得赛车比赛可以获得大量点数，赛车比赛大概分为以下几种：

时间挑战赛：规定时间内跑完规定圈数即可。

竞速赛：和别的对手进行竞速，一般来讲只要不出大失误，一路按 X/□键加速赢下比赛没什么问题，注



意加速是有限制的，加速时画面下方会出现加速槽，加速槽空了之后就不能加速了，需要等加速槽自己恢复。

战斗赛：战斗赛分为很多种，有类似单纯竞速赛，但是可以攻击敌人的，也有在环形场地中出现光圈，碰撞光圈可以得分，最后比较分数多少的，由于赛车比赛中可以随时按下START 键选择重来（RESTART），所以熟悉场地后不难取胜。

在进行比赛的时候赛场中会出现道具，蓝色的道具是回复加速槽的，而黄色道具可以补充当前使用武器的弹药。

3. 出行，按 B/ ○ 键直接出门，进入城市或者来到野外。

需要额外提醒大家的是，如果想开着车进城的话，请不要下车进城，开着车来到城市大门口直接按 A/ × 进入车库，如果把车长期丢在门口不管的话，过一段时间车有可能丢掉。



流程攻略

方舟 473 撞击 106 年之后。

我从懵懂中醒来，这里本应该是保存了人类最后希望的方舟，然而现在却只剩下我一个活着的人，系统还在播放着很久以前的录音，录音告诉我我们是人类最后的希望，不过，现在外面的世界是什么样子？还有人类存在吗？一切，都是未知。

打开庇护所的大门，炫目的阳光差点刺瞎了我的双眼，好不容易适应了很久不见的阳光，映入我眼帘的却是一片荒芜，好在，我看到了远处一股浓烟，人类还没有灭绝，我需要找到他们，我的同类。

刚出门，我就被不明敌人袭击了，他们看起来像人类，但是更像凶狠的猿猴，就在他们的刀子插进我的脑袋之前，随着清脆的枪响，数发子弹贯穿了这帮家伙的头颅，我被搭救了，当我看清救我一命的恩人的时候，我一阵惊喜：人类，果然还存活着。

搭乘恩人的车，我们来到了附近的人类聚居区，在路上的闲谈中，我知道这个恩人名叫丹・哈格（Dan Hagar），他告诉我像我这样从方舟中出来的人很值钱，很多人都想要我的技术和生命，每一寸土地都不是安全的。他还向我介绍了现在这个世界的基本情况，最终，车子来到一个加油站，不过，目前这里叫做 Ray's Oasis，是哈格的家，而整个这片大陆的名字，叫做废土（Wasteland）。



序章
PROLOGUE

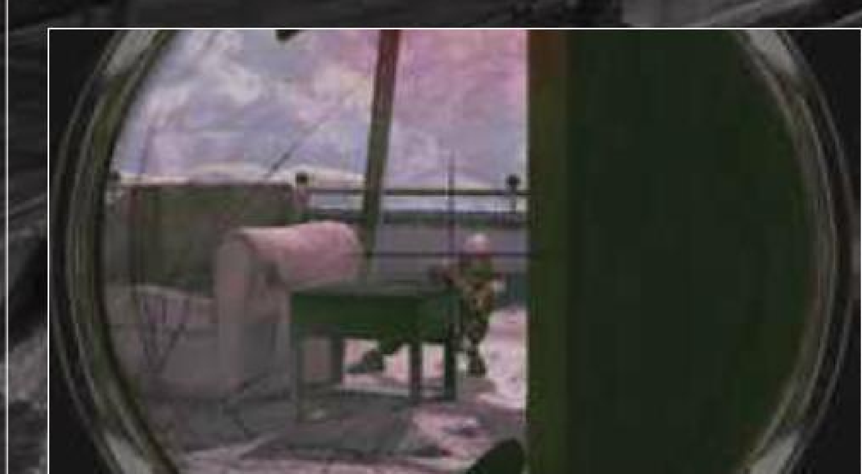
经过系统读取后，我们的主角从生命维持装置中醒来，我们首先要做的工作是遵照系统指示向上向下看看，看完之后系统会询问你是否使用当前视角操作模式，选否的话就会进入视角反转模式，不过后面可以在系统设置中调回来。

听完系统的废话之后走向身后的大门，按 A/ × 键开门，出门之后向左走下楼梯，走到半路会被敌人袭击，不过在他们杀死你之前你被人救了下来，你的恩人在招呼你过去，过去上他的车之前记得搜刮一下刚才袭击你的敌人的尸体，有一点小钱。

上车之后，一路来到你的恩人哈格的老家，按 Y/ △ 键下车跟着哈格走，他会交给你一个任务。

哈格说救下我是冒了很大风险的，所以我要为他做事来报答他，他给了我一些武器，同时最重要的是，他教会了我很多生存法则，比如利用一切事物求生，比如不能无偿帮别人做事……等等。随后他交给了我一个消灭附近盘踞的盗贼的工作。

然而第一份工作并不太顺利，我显然低估了这些强盗的智商，他们利用陷阱抓住了我把我投进了杀戮室（Kill Room），在里面，一个强盗把刀子狠狠地捅进了我的身体，不过我的身体在方舟中经过了改造，我不仅成功心肺复苏，并利用释放出的生物电电死了那个强盗，现在，该让他们尝尝我的厉害了。



消除强盗威胁
QUELL THE BANDIT THREAT

跟面前的哈格说话领到第一个任务，我们的目标是驱逐 HAGAR SETTLEMENT 附近的强盗（bandit）。领完任务，拿好桌子上的补给后回到刚才的车库，可以发现一部沙地摩托，这是给我们的。不过目前先不要急着出去，我们还有一些准备工作要做。

出车库可以发现面前有个年纪比较大的女人，她旁边的油桶上有一个闪闪发光的红色木盒，打开盒子可以获得一张卡片：Loosum，拿到这张卡片之后就可以去附近的楼梯上找 Loosum Hagar，和她对话可以学会使用回旋镖（Wingstick），初期弹药不足的时候回旋镖可是一把利器。不过想使用回旋镖，先要通过 Loosum 的小测验，用 LB 键使用回旋镖不断打击出现的敌人标记就可以了，通过后拿到回旋镖。另外一位比较重要的人物是在营地中间地穴中的那位 Halek Hagar，他是一位武器贩子，可以在他这里补充弹药卖出废品什么的。万事齐备之后就可以驾驶沙地车沿着小地图上的指示来到我们这次任务目标地点 GHOST HIDEOUT 了。

驱车来到 GHOST HIDEOUT 门口，下车进入强盗们的老巢，进去之后右转，可以拿到一些补给品和小东西，建议多搜刮一点再走，这些东西就算用不上，回去卖给 Halek 也能小赚一笔。路上可以遇到的敌人赤手空拳就能干掉，不必浪费弹药。沿路来到一个有巨大雕像的房间发生剧情。



剧情结束后要玩一个生命复苏的小游戏，具体玩法就是先将左右摇杆拨到画面指示的方向，然后按下 LT 和 RT，最后会出现一个滚动条，在两个滑块移动到两个方框上的时候按下 LT 和 RT 键就可以自动心肺复苏并杀死敌人拿回自己的手枪，我们当前的目标就是杀出去。

出门之后会遇到大批敌人，利用掩体速射解决那两个蹲在沙发后面用手枪射击的敌人，冲过来跟你肉搏的敌人可以用回旋镖或者拳头解决掉。这里敌人身上一般都带有弹药，补给的问题不用担心。干掉全部敌人后左转，一路边消灭敌人边前进，这里掌握一个战斗原则：先消灭冲过来的敌人，再跟开枪的敌人慢慢对射，就可以高枕无忧。路上可以找到一些手雷，本作手雷虽然犀利，但是被炸死的敌人什么都不会留下，所以不是情况紧急还是能不用就不用吧！

一路杀到最后的庭院，杀光敌人后屏幕左上方会有提示，然后可以来到庭院正面的钩锁处，抬头看着钩锁按 A 键滑下去就可以回到大门口，回去找哈格交任务吧！

杀光附近的强盗后回去找哈格，他赞许了我的能力，给了我一笔钱。不过马上，他又沉痛地告知我在我杀强盗的时候营地被袭击了，袭击者没有抢钱或者别的东西，只是疯狂地进行杀戮，营地中有几个人受伤了，哈格需要到附近营地找一些医疗补给品治疗他们，这个任务自然而然地落到了我的头上。

村子里的领头人是里克特（Rikter），他让我们去找掌管补给品的詹纳斯（Janus），老太太在答应提供我们补给品的同时，要求我们帮她找回营地里的一个人，而里克特也要求我去给他们修好通讯塔，这就是废土生存法则：我帮助你，你帮助我。

不过在找人和修理的过程中我发现了奇怪的现象，我的面前出现了新

的敌人，身体能力异常发达，如果不是我眼疾手快反应灵敏的话，可能就会像营地里的那个人一样成为一具尸体，更令人毛骨悚然的是，这些敌人在死后会化成一滩血水。从里克特嘴里，我知道这些家伙就是变种人（Mutants），完成了这里的委托，我拿到了哈格急需的医疗补给品，赶快回去吧，我需要告诉哈格变种人的事情。

医疗补给品 MEDICAL SUPPLIES

和哈格对话后接到任务，驾车沿路来到另一个营地 OUTTRIGGER SETTLEMENT，进入营地里找到头戴矿工头盔的里克特（Rikter）对话，他让我们去找詹纳斯（Janus），从里克特身边走过去找到她对话，然后回去再次和里克特对话，原来这家伙挡在这里的目的就是告诉你你火力太次了，必须从他手里拿到霰弹枪，想要拿霰弹枪，还必须帮助里克特修通讯塔……没办法，帮人帮到底吧。

顺着门外的小路一路来到通讯塔（Radio Tower），这里的敌人大多数持有霰弹枪或者连发武器，我们手里的手枪确实显得单薄了点，谨慎前进，确定没有敌人再往前走，利用掩体狙击敌人是个不错的选择。进入通讯塔后出现了一种新敌人，体型跟之前见过的强盗很像，但是灵活得多，攻击力也有所提升，加上这里地形狭窄，看到他们的话最好退到入口附近的走廊处，等他们扑上来再连射解决。屋子里地上那具遗体就是詹纳斯老太太托我们寻找的人，真可怜……调查尸体可以拿到他的遗物。



上楼出门拉下开关，修好通讯塔之后回到里克特那里，他如约给了我们一把霰弹枪，而把遗物带给詹纳斯，老太太唏嘘了一阵之后给了我们医疗补给品，顺便在这里还能开启合成系统。回去找哈格吧。

哈格对我的能力大为肯定，他庆幸当初救下了我。鉴于我是刚从方舟里出来的，缺少很多生存必须道具，比如车，他决定给我一辆像样的车，不过，零件需要我自己去找。

找到这里的车辆工程师 Durar，他给我列出了缺失部件的单子，很明显这些东西都不会摆在大街上任我去拿，我得去之前去过的 OUTTRIGGER SETTLEMENT 里找 Johan 拿。

Johan 没有直接给我零件，而是让我去附近匪徒盘踞的一个废弃修理厂去取零件，我费尽九牛二虎之力拿回了零件，不过这一番辛劳也是值得的：我拿到了一辆属于自己的汽车。

丢失的部件／寻找部件 MISSING PARTS/FIND THE BUGGY PARTS

先去营地里找 Durar，拿到他的单子后驾沙地摩托去 OUTTRIGGER SETTLEMENT，在门口的车棚找到 Johan，这家伙让我们自己去老水坝那边的废弃修理厂（Wasted Garage）里去找零件，为了防止我们出师未捷身先死，这位工程师还赞助了我们一些手枪用的特殊弹药“Fat Man”。

出门后沿着去通讯塔那条路前进，仍然小心路上装备精良的敌人，从另一条路进入水坝，钻过水坝来到废弃修理厂（Wasted Garage）。

进入修理厂后，直接来到修理厂五层，五层右手边的一个房间里可以发现一个“Hardware Packet”，这东西可以用来合成开锁器，看到就不要错过，之后继续前进发现这里通向四层的大门上了锁，这里要合成一个开锁器，目前所需的道具数量肯定是足够的，合成一个开锁器就可以进入四层了。

四层敌人颇多，最好利用掩体步步推进，敌人冲过来就换霰弹枪迅速击毙，对付那些和你对射的敌人时不要着急，如果敌人过多就先用回旋镖清理一部分。消灭掉所有敌人后在本层搜寻一下，在地图中部的一个悬吊在空中的机器上可以找到部件之一“Alternator”。拿到所有的东西之后来到位于地图中部的通向下一层的大门下楼来到三层。

三层初始位置地形颇为狭窄，敌人还会投掷手雷，所以这里绝对不要冒进，把敌人引出来一个个清理，



必要时我们也可以使用手雷，全灭敌人后先不要进入那个需要开锁器才能打开的大门，来到通向二层的通道那里，在走廊旁边的架子上找到一个 Hardware Packet 之后再回去开那个需要开锁器打开的门，可以拿到一些补给品。

二楼的情况要好一些，全灭敌人后在一辆废弃的汽车上可以找到关键部件 Distributor Cap，不过拔下这玩意之后汽车会剧烈爆炸，这样另一部分敌人会被惊动。消灭掉这部分敌人就可以下到一楼了。

来到一层，存好档，我们要对付 BOSS 了。作为游戏里的第一个 BOSS，这个家伙简直是智力低下，他的攻击方式很简单，就是躲在炮塔里向你射击，不过在射击一阵无果之后他会大吼一声指示自己的小弟上前攻击，这个下命令的阶段硬直奇大，我们可以掏出手枪换好 Fat Man 弹药后从容地打他的头，当他的 HP 低于四分之一的时候，他的动作会变快，射击也会更加疯狂。这里我们可以先躲着，等听到“嘶”的一声机枪冷却声音的时候，就可以瞄准他的头部射击了。总之，只要不贪，对付这个 BOSS 是非常简单的。消灭他之后绕到他后面去可以拿到 Piston Assembly，然后搜刮一下附近道具，来到一层的一个锁住的大门前，合成开锁器进去拿到一些东西之后就可以从附近的出口离开回到外面了。

回到哈格的营地找到 Durar，任务完成！拿到自己的车子的同时还在 Durar 旁边拿到了一个通讯器 tow radio，日后车子出了毛病可以打电话让他把你拖回去。

拿到新车之后再去找哈格，他决定这次让我去做一个大任务：摧毁匪徒们设立的路障，这些无法无天的家伙们设立的路障严重影响到了附近的营地，不过由于匪徒们装备精良，平常人几乎无法靠近，前几个任务中表现出的强大战斗力先让已经让哈格动心了，他决定把这个长久以来都想做的工作交给我，当然，本着互助原则，他“赞助”了我一把狙击步枪。

摧毁路障 DESTROY THE BARRICADE

出发之前可以去商店那里买一把突击步枪，价值 275 美元，还算是物美价廉，相信前面几个任务中你已经见过这玩意的威力了，拿一把在手里总是舒心得多。

找到哈格对话拿到狙击枪后出发，注意本作狙击枪的缩放功能操作有点奇怪，是按 A 键进行缩放的，不过习惯就好。那个路障几乎一出车库就能看见，所以最好不要开车出去，免得被火箭筒轰成一堆废铁。可以利用岩石作掩护远远地干掉守在路障建筑中的敌人，建议先干掉中层那些用火箭筒的敌人，那些拿枪的敌人威胁不大，这距离他们就是在打鸟而已。

干掉所有敌人后来到路障那里，按照提示安装炸弹后炸毁大门，回去找哈格交任务就可以了。不过在回去之前先找一趟 Durar，完成一场简单的时间挑战赛之后车辆可以升级，比赛过程简单之极，就是把车开出去碰一下路上的蓝色光标再开回来即可。



看我消除了匪患，哈格很高兴，但是同时表示他们已经无法再收留我了，我的一系列行动已经吸引了当地管理者维安机构（Authority）的注意，哈格有家人，不想惹麻烦，于是只好告诉我当局在找我，我现在必须离开营地，否则当局可能会以种种理由摧毁这个营地。不过在我临走之前，哈格还有最后一件事要我去做：找 Wellspring 的梅尔·克莱顿（Mayor Clayton）要物资援助，况且，只有克莱顿那里能帮汽车加上武器，我也有必要去一趟。

来到了 Wellspring，这里的气氛和之前我到过的营地截然不同：人们很冷漠，并不欢迎外来者，这里法度森严，秩序井然，因为一旦有人犯法，就会遭到驱逐，任其自生自灭，虽然这里很安全，但是给人一种死气沉沉的感觉。找到梅尔后他答应给予援助，不过这需要一段时间，而我既然能得到哈格的信任，梅尔自然也明白我的能力，他也答应让我在这里等一段时间，不过想在这里留下的话，必须先换一件衣服。



丹的讯息 DAN'S MESSAGE

驾车赶往 Wellspring 城，在路上会遇到敌车堵截，不过我们目前没有武装，除了夺路而逃之外也没啥办法，冲到城市附近敌人就自然不敢追过来了。在城门口和守卫对话后从守卫身边的小门进城。

进城之后正面台阶上那个红色的小门就是梅尔·克莱顿（Mayor Clayton）的办公室，进去和坐在椅子上的他对话，再次对话后他就明白了我们的用意，他答应给予援助，但是我必须先去换一身衣服，免得给他的城市带来麻烦。

“哦，你看起来和我们的人民简直没有两样！”梅尔看到我的换装后高兴得不得了，我就知道这家伙看来打算留我在这给他干活了。

他不仅收留了我，还给我找了个车篷放车，看来他已经把我视作这里的一员了。不过成为一个彻头彻尾的废土人的话还需要最后一种重要环节：获得一辆有武装的车，好在，在这里也能找到相关专家。

不过对我来说更重要的是我认识了这里的治安官史瑞夫，相信他可以成为我今后一段时间的雇主了。

换装 / 租车棚 / 武装你的车 CHANGING CLOTHES/RENTING A GARAGE/ARMING YOUR BUGGY

穿过门前广场来到城市后半部，在这里可以找到一家黄色招牌的商店，招牌上写着 OUTFITTER 几个大字，看来就是这里了。进门和店主 Coffer 对话，我们的装束有三种选择：Wastelander（商店打折）、Roughneck（降低伤害）和 Fabricator（增加合成能力）。顺带一提，拿完衣服之后，Coffer 这里还能买到很多先进的武器和武器护甲升级用品，不过价格不菲……

回去找梅尔，他教我们去租一个车篷，出门后在路对面就可以看到 Mick's Garage，进去和老板 Mick 对话就能租到车篷。

最后一件事，给车上武器，穿过院子来到城市后部，上楼之后找到史瑞夫（Sheriff）警长的办公室，进去对话获得改装许可。然后出门绕路来到城市一角的 Rusty's Auto Parts，和 Rusty 对话后，他答应帮你改装，不过，你需要先赢得一场赛车比赛。去旁边和 Jackie 对话，结束后去找他身后的售票亭里那家伙，对话后正式开始比赛。我们上来有三种赛事可以选择，从上到下分别是时间挑战赛、无战斗竞速赛和战斗比赛，我们必须赢得其中一场比赛才可以打动 Rusty 给我们加装武器（换句话说就是凑够足够的赛车点数……）。比赛本身都非常简单。加装完武器就可以回去找史瑞夫警官了，如果大家想捞点小钱的话，可以去城里的酒吧（就是之前被士兵挡住进不去的），找老板 Sally 对话，接下她的任务，今后你每击毁一辆敌车，都可以在她这里拿到 10 美元和 1 点赛车点数。



我来这里的初衷其实是帮助哈格拿到补给，现在折腾了这么长时间，相信哈格也等急了，现在是时候回去找他了。

看到我开回一辆全副武装的汽车，还换了一身衣服，哈格也明白我在那里过得不错，送给我一把十字弓作为谢礼之后，他欢送我离开了他的营地，在离开之前，他提醒我附近已经有闻我之名赶过来的人了，叫我小心。而从现在开始，我的栖身之地将会是 Wellspring 城。

补给哈格营地 RESUPPLY DAN HAGAR

驾车赶回哈格的营地，路上依然有敌车阻拦，不过目前我们可不怕他们了……愉快地清理掉这些路上垃圾吧！

和哈格对话后摘下墙上的十字弓，现在可以走了，不过走之前建议先去商店里补充一下物资。回到 Wellspring，下一步的任务要去找梅尔来接。

我的第一个正式任务听起来很简单：去一个矿洞里找一种名叫 Feltrite 的提取物标本，不过用膝盖想也知道这玩意如果不是被重兵把守，那梅尔早就自己把它拿回来了。虽然他说这是个“小问题”，不过……还是准备万全再出发比较好。

东西虽然拿回来了，但是梅尔还需要你找到一个认识这玩意的专家，也就是科瓦希尔（Kvasir）老头，当然，一事不烦二主，这个工作还得我来做，不过本着废土互助生存法则，他也必须再出两百块让我跑一趟。

一番长途跋涉后我见到了这个老头，在现在的时代，研究科学的都是怪人，科瓦希尔也不例外，他的一切行动几乎都是靠机械完成的，不过好在他还算是个好人，知道我是从方舟里出来的，对我还算客气。而且他也告诉我我是多么幸运：如果被维安机构抓到又不能为他们所用的话，我会像一只臭虫那样被他们抹死。不过好在这个世界上还有一些有良心的人，他们称自己为抵抗者（Resistance），他们顽强地反抗着维安机构，而我，很可能就是他们最需要的人。不过就



凭我现在的能力还不足以对抗维安机构，老头决定提升一下我的身体能力，不过当然，我需要先帮他找到他要用的设备，而那件东西，就在现在被称为死城（Dead City）的地方。

可以看得出，死城原来绝对是个繁华的大都市，不过目前这里除了变种人、碎肉块和鲜血之外什么都没有，一路前进，我不知道被眼前场景恶心得呕吐了多少回才拿到那件设备，相比之下，什么巨型变种人真是小菜一碟了。拿回设备之后，老头信守诺言给我进行了升级。提升能力的感觉真不错，嗯，虽然我不想再回味一次那个过程。

临走之前老头让我给梅尔带一份见面礼，见到这个东西，相信梅尔就会明白自己面对的维安机构到底是个什么东西。

能源矿洞 FELTRITE CRATER

准备好之后就可以出发了，这段行车距离不短，路上敌人也不少。来到目的地之后消灭把守在这里手持自动武器的敌人就可以来到钻井平台拿到能源标本了，拿到标本就没有理由留在这里了，赶快回去交差。

没想到这个贪得无厌的胖子居然还叫你再帮他一个忙，不过看在钱的份上还是答应他吧。去往科瓦希尔老头家的路上敌人也很多，出发之前请确认你的车正处在最佳状态。来到这个老头的家之后发现他居然把通向自己家门的吊桥拉了起来，想找到他就要在吊桥前的对讲机处跟他打个招呼。对话过后就可以过桥下到老头的实验室了。

一番对话之后我们需要去死城（Dead City）帮老头拿一些设备，出门驾车来到那个荒凉的原野，这里敌车不少，如果弹药不足的话可以把车停在立交桥下，然后快速顺着路标跑进下水管道进城。

城里的敌人基本上都是变种人，由于这种敌人死后尸体会化掉，所以不能从他们身上获得补给，所以如果敌人不多的话尽量用拳头或者枪托解决为好。消灭敌人后来到地面上，这里会有成群结队的变种人扑向你，用霰弹枪或者回旋镖解决他们吧。消灭大部分敌人后一个体型巨大的变种人会赶到，他装备着大型榴弹炮，皮糙肉厚攻击力又强，不过相对来说也好对付：他的动作很慢，而且除了发射榴弹炮之外缺乏别的攻击方式，只要一边绕着他转圈一边开枪就可以轻松将其解决。消灭掉巨型变种人之后就可以从旁边那个刚才不断冒出变种人的大楼里走进去了。

爬楼梯上去，在某个房间中我们会被大量变种人偷袭，由于房间中地形狭窄，如果发现身边敌人过多的话就要果断用霰弹枪开路，消灭敌人后从房间中出去来到外面。可以发现对面的大楼上有两个变种人在向我们投掷燃烧弹，这里最好不要浪费宝贵的狙击枪弹药，拔出你的手枪瞄准解决他们为好，再前进消灭一些变种人后从大楼的另一





边下楼，这里会遇到一只蓝色的巨型变种人，建议先在前面存好档再下来对付它。

蓝色变种人的实力比起之前遇到的榴弹炮水货要强得多了，这家伙的主要攻击方式有三种，第一种是冲撞，也是他破绽最大的招式，看到他冲过来往旁边闪开，他就会轰隆一下撞在你身后的墙上，这时候可以掏出霰弹枪贴近猛射，第二种方式是利用右臂的触手中距离抓你，由于这招速度很快，很难躲开，中招之后不仅会造成大量体力流失还会造成短暂的视线不清，躲避这招的方法就是最好不要跟他保持中距离，避免他出这招，还有一招就是投掷回旋镖，看到镖冲你飞来躲开就可以了，平时最好还是跟他保持距离用突击步枪扫射，一旦他使用冲撞就换霰弹枪近距离猛射，一会儿就可以打倒这个大家伙。

干掉敌人后从广场另一侧下楼，干掉冲出来的变种人之后可以看到地上有一根长长的电线，电线两头各有一个开关，先按下房间里的开关开启电源，再按下门旁边的开关就可以进门了。

下楼会发现一个浑身脓包的恶心敌人，对付这家伙最好近身用霰弹枪轰，干掉它之后进入死城中心区。出门之后可以在对面看到一个上锁的大门，打开大门可以拿到不少补给品，而中间那个有开关的门和前面的门一样，我们需要先去开启电源，不过这次电源的位置……反正地上开的那个小洞我们是绝对爬不进去的，往门里仔细看看可以看到一个黄色的煤气罐，打炸那个煤气罐就会炸开另一侧的大门，进去之后不但可以拿到大量补给品还能顺手拉开电源开关，回去打开大门吧。

按动大门旁边的电源之后会冲出一大群敌人，不仅有烦人的变种人，还有很多那种浑身脓包的敌人，霰弹枪弹药不要吝惜。下去之后出门来到一个中间有个奇怪石雕的庭院，从庭院的另一边下楼可以来到一条马路上。这里会毫无新意地涌出成群结队的变种人，消灭干净后在马路的一个角落里可以发现一个小门，进门后沿路前进就可以来到医院了。

从医院的高台上跳下去可以在一个机械旁边找到一个火箭筒，刚拿起火箭筒就会发现身后出现了一个和一座楼那么高大的变种人，现在知道为什么给你火箭筒了吧……我们要先解决掉这家伙。

和这个家伙战斗很程式化，上来先给它核心一炮，然后他会退到远处扔石头，它扔石头之前会用红外线瞄准一下，并且会非常短暂地露出核心，我们要用火箭筒瞄准好，算好提前量开炮，保证它核心露出的时候正中核心。然后它会扑上来，攻击方式变为用拳头砸，躲开三拳之后他会咆哮，这时候头顶上的核心会露出来，瞄准开一炮就会打掉它 1/3 的 HP，如此三个循环就能解决问题，不过越到后面 BOSS 的攻击会越疯狂，注意躲避。火箭弹不够的话去刚才拿火箭筒的地方可以找到弹药补充。

解决掉这个大块头之后从另一边下去，一路消灭疯狂纠缠你的变种人和脓包怪之后绕到医院内部，在医院内部最深处手术室的桌子上可以找到升级道具 Defibrillator Upgrade，好吧，赶紧顺着敌人给你开的路离开这个略微让人反胃的地方，赶快回去找科瓦希尔老头交差吧。



JK stiles，一个面目可憎、自私、残忍、毫无助人之心的家伙，如果不是为了帮警长办事，我可能这辈子也不会和这样的人打交道，也不会去完成他那些无聊的挑战。不过这家伙还算言而有信，让我拿到了我应得的东西，这就是废土生存法则：只对事，不对人。只要有需要，就算是禽兽也可以交往。

新车的渴望
CUPRINO NEEDED



开回 Wellspring 交任务，下一个任务需要去找史瑞夫警长。他需要你运一些物资，不过你目前的车肯定不行，你需要搞一辆运输车（CUPRINO），而跟车有关的事情，最好去找 Jackie 谈谈。不过 Jackie 表示这种车你只能去找 JK stiles 去想办法，没办法，开车去找他吧。

一路来到这家伙的老巢，见到了这个令人生厌的家伙，他一口答应我们借车的条件，不过，想拿到车，先从竞技场里活着出来再说。

竞技场中的敌人都是变种人，也就是说不能给我们提供弹药补给，大家在进入竞技场之前请准备好足够的弹药，尤其是霰弹枪。竞技场本身很简单，就是在每个屋子中杀光每个敌人就可以了，由于屋子本身比较小，不要被围攻，到达下一个场景前可以找到补给品。

第一场景：最后会在场景四角出现四个站在高台上投掷燃烧瓶的敌人，看到柱子升起来就瞄准好，敌人刚出现就射击，争取在他们开始攻击前干掉一两个，这样不至于被四个投掷燃烧瓶的敌人围攻。

第二场景：场地周围那个不断旋转的钢铁大猩猩是个杀敌利器，我们可以站在轨道上引敌人过来让他们变成大猩猩脚下的碎肉末，不过记得自己可一定要躲远点。

第三场景：射击那个赌博机前的靶子可以摇奖，摇中哭脸的话就要和一大堆敌人开战，这里笔者继承了自己“逢赌必输”的老传统，连续读档四次都是哭脸，我现在都开始怀疑有没有可能转出别的东西来……

第四场景：灯光变红时照亮的那块砖会冒出尖刺，躲远点，这里最好别吝惜霰弹枪的子弹，出现敌人就第一时间击毙，不要想着利用尖刺杀敌了，效率很低的。

战斗结束后会出现一个之前在死城见过的蓝色巨型变种人，老办法对付，消灭他之后就可以从竞技场里出来了。竞技场在前期算是个不错的赚钱途径，记住这里，以后可以常来。

目前先不管这个残忍的竞技场，拿到车要紧。赶回 Wellspring，找 Jackie 对话，再去他后面找 Slim 对话开始一场赛车比赛，很简单，何况在比赛过程中我们还能按 LB 键使用近乎于耍赖的手段……获胜之后就拿到了这次需要拿到的新车。现在可以回去找史瑞夫警长谈运输事宜了。

警长高兴地看到我拿到了运输车，他向我交代了接下来的任务：给附近的哨兵塔输送补给，本来这个补给应该是定期进行的，不过由于车匪横行，已经很久没有人敢去了，我正好是他们看起来最合适的那种人：身手不凡又不乏胆识。

补给哨兵塔
RESUPPLY THE WATCH TOWER

其实这个任务更像是一个试车任务……开车赶到哨塔把补给品给哨兵就可以了。顺便可以在路上享受一下你的新车的强大性能，过够了瘾就可以回去找警长。



拿到新车之后果然舒心了很多，运送物资这类工作目前对我来说简直是小菜一碟，不过警长接着就交给了我一个大任务：捣毁匪徒们的炸药储备。这任务听起来有够刺激。

来到匪徒们的老巢，我确定警长的担心是对的：如果不销毁这些炸弹，难保有一天匪徒们不会用炸弹把城市炸个稀巴烂，利用警长给我的汽车炸弹，我捣毁了这个危险的贼窝，不经意间，我拯救了这个城市。





捣毁炸药储备
DESTROY THE BOMB CACHES

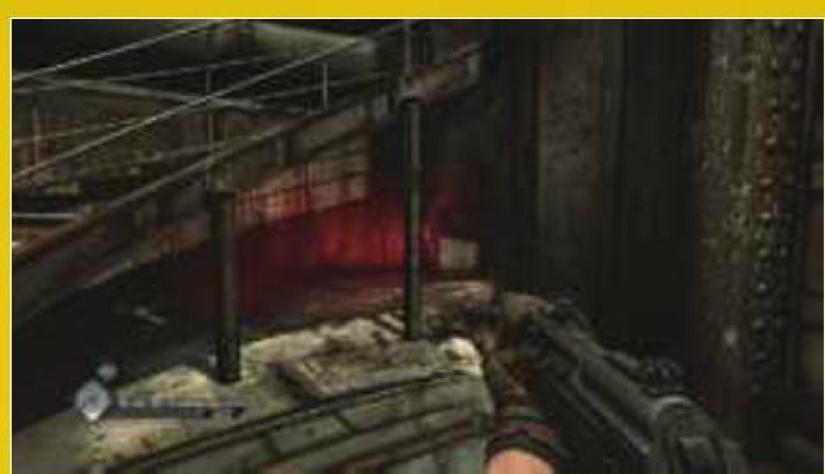
任务开始之后从警长手里可以拿到一些补给品，这些东西可以合成出汽车炸弹（RC Bomb Car），最好合成几个备用。

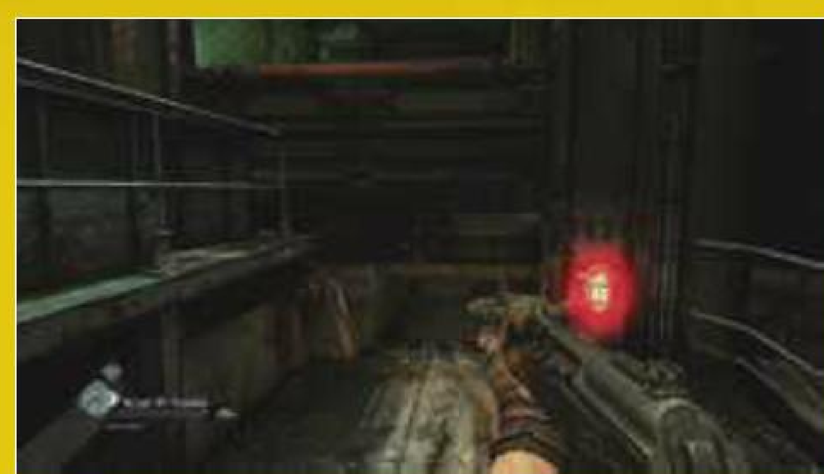
驾车来到离城市不远的匪徒们的老巢（Shrouded Bunker），这个场景曾经在游戏预告片中出现过，现在我们需要亲手攻陷这里。进门之后第一个场景敌人不算多，可以利用掩体各个击破。虽然敌人会增援，但是这种火力级别的敌人就算是增援过来也就是给我们送弹药的。全灭敌人后会看到场景一角有一个能让玩具车进去的口，把玩具车开进最里面有一大堆红色炸药桶的场景（驾驶方法和普通车没有差别），按下A键，轰……

这下好了，想不惊动敌人都不可能了，顺着刚刚被炸开的门往里走，消灭随电梯出现的敌人之后乘坐电梯下去，这里也是一个敌人聚集的场所，注意那些手持霰弹枪的敌人，他们会疯狂地跑过来和你对射，挨一枪可不是闹着玩的，尽快解决为好，消灭掉这些亡命徒之后那些蹲在掩体后面手持自动武器射击的家伙就威胁不大了，稳扎稳打即可，消灭全部敌人后继续前进，走到死路之后就可以从墙上的排水管道钻进去。

爬出来之后消灭眼前的敌人，正面的大门有门禁暂时打不开，先下楼解除门禁吧。楼下的敌人不算少，但是配置上没有什么新意，不要冒进就问题不大。消灭全部敌人后可以在通道里的一个小屋子中拿到门禁卡（Key Card），回到楼上开门继续前进。

进门之后的场景中有大量敌人盘踞，不过可惜的是我们是居高临下对付他们，利用优势地形消灭掉所有敌人后我们需要再一次利用汽车炸弹炸毁炸药储备，这次的汽车炸弹入口在哪儿呢？其实就在我们下楼的楼梯下面。





炸开一条血路后继续前进，眼看两个炸药库都被炸成灰烬，敌人肯定急眼了，接下来的一段路敌人非常多，虽说还是霰弹枪亡命徒+自动步枪枪手的配置，不过由于敌人数量众多，很容易被敌人火力压制得抬不起头，如果遇到这种情况不妨使用汽车炸弹，直接驾车冲到敌人中间按A键自爆可以清理掉大量敌人，一路向上走，来到之前坐电梯的大厅中消灭全部敌人之后可以看到一个身穿装甲的敌兵带着两名手下从正面的半圆形大门中冲出来，可以先开一辆汽车炸弹过去，先下手为强炸他们一下，之后可以慢慢料理重甲兵，对付重甲兵最好的办法是使用手雷，算好爆炸时间之后扔到他的脚底下可以重创他，另外记住，不要在任何情况下试图和他对射，他可以在三秒钟之内要了你的命。

消灭这个大块头之后进入刚才重甲兵冲出来的半圆形大门，你刚一进去，身后的大门就会关上，同时从你的正面又会冲出一个重甲兵！这里最好连扔数颗手雷直接解决，不要给他靠近你的机会，消灭全部敌人之后，你将会看到第三个需要用汽车炸弹炸掉的炸药库，轰的一声巨响，敌人的炸药储备就算是全部化成灰烬了。

不过任务到这里还不算完，我们还需要逃出去，出来坐电梯回到上层，期间敌人会锲而不舍地向你射击，不用管他们，躲好了就行，反正消灭这些家伙也得不到什么好处，赶紧逃离这个即将崩塌的地方为好。

出来之后回去找史瑞夫警长交任务，任务完成！

我满心期待史瑞夫警长可以请我这个拯救了城市的英雄喝一杯，但是没想到回来之后还没等我们开始庆祝，一个消息就打扰了我们的好心情：水务官卡尔森（Carlson）发现有人在污染水源，这可不得了，要知道我们这个城市本来就缺水，水源再被污染的话城市可能会瘫痪，事不宜迟，我马上赶往了事发地点。

在城市守卫的配合下，我们全歼了这股卑鄙的敌人，并且拿到了这些敌人试图施放在水源中的毒素瓶。拿回这个毒素瓶给卡尔森看。卡尔森也不知道这东西的来历，不过他知道有一个人肯定能分析出这种毒素的来历，那就是我们之前见过一次面的科瓦希尔老头。为了城市的安全，我只有再去找他一趟了。

被夺走的水源
HIJACKED WELL

首先要到水源办公室找到卡尔森（Carlson），水源办公室就在一进门的庭院那里，那里有一间上面画着水龙头标志的红色大门。接下任务后从屋子里的井盖下去。

下井可以看到一名受伤的工人，和他对话他会给我们十字弓的特殊弹药Electro Bolts，用这玩意射击站在水里的敌人有一击必杀的效果。

井下地形很简单，基本上是华山一条路，但是这里的战斗难度比较高，首先是敌人种类比较齐全，远中近距离都能造成威胁，其次是敌人行动非常快，路线也很诡异，很多近战型敌人可以通过攀爬场景中那些护栏绕到你的后面对你发动偷袭，如果你正在集中精力和敌人对射的话，很可能被背后的敌人乱刀砍死，这里要边打边退，不能让敌人绕到你的背后，一旦发现敌人已经包抄到了自己的背后就用突击步枪或者霰弹枪连续射击争取迅速干掉敌人，如果敌人站在水里，那就不用客气了，祭出十字弓电死他们！地下水道的很多场景都比较狭小，有时候两三个近战型敌兵沿着诡异的路线向你冲过来，这时候枪械射击可能无法阻止他们的前进，可以利用回旋镖打头秒杀。走到一个类似于水闸的场景时候会有一名敌人关上大门，虽然我们可以通过下面的开关开启大门，但是这家伙一发现我们开启大门就会再次开动开关关门，所以这里要先解决掉这名敌人再开开关，然后马上站到大门前，利用大威力武器阻止敌人增援扑向开关，等进了门之后战斗就毫无难度了，整个地下水道场景，可能也就是这个机关能给玩家制造一些麻烦。



来到最后的场景，会发现一名城市守卫，他招呼你和他一起进攻敌人的老巢，和他一起来到水源地，等NPC战士开启大门后，三名NPC会勇敢地冲进去和敌人肉搏，其中能看见脸的那位几乎是无敌的，我们只要躲在大门外狙击敌人就好，干掉全部敌人后跟着那名城市守卫进入水源地，可以在场景中间发现一个巨大的类似挖掘机的东西，拿下挖掘机上的毒素瓶（Toxin），接着按动挖掘机平台上的开关来到上层，沿路出去就可以回去找卡尔森交差了。



找到科瓦希尔老头询问了毒素的事情，没想到他见到这瓶毒素之后却显得格外兴奋，连声告诉我他的伟大发明：精神控制装置就差这一种毒素就能完成了，好吧，我就当行行好给他了。

造好精神控制装置，他让我把这玩意带回去给 Wellspring 的抵抗组织头目伊莉莎白（Elizabeth），他告诉我，对于抵抗组织来说，今天可真是值得庆贺的一天，看我还不太明白，他就让我自己去找伊莉莎白确认情况。

伊莉莎白神秘兮兮地把我领进了密室，并且告诉我抵抗组织的目的就是帮助从方舟中出来的人对抗维安机构，他们已经注意我很久了，现在，他们打算利用我的能力来完成一个大任务……

致命输送 / 秘密运输
DEADLY DILIVERY/SECRET DELIVERY

开车去找科瓦希尔，剧情结束后再把车开回来到酒吧里找坐着看报纸的女性客人伊莉莎白（Elizabeth）对话接下一个任务，这两个任务就这么完成了，当然，没有奖励。

马歇尔上尉，抵抗组织的头目，目前被关押在维安机构的监狱里，我需要把他救出来，当然，答应去救他倒不是因为我有多么仗义或者助人为乐，我也需要抵抗组织的力量来保护自己，这也算是废土生存法则的一部分吧，我解救了他们的首领，他们就必须为我提供保护。



虽然临走之前被马歇尔摆了一道，但是我也算成功地救回了他。不过这个救援行动也让我直接暴露在维安机构面前，现在他们知道了我是从方舟出来的，还数次坏了他们的事，现在他们已经迫不及待地把我抓回去了，而这次的解救行动，也将我和抵抗组织牢牢地捆在了一起。

解救马歇尔上尉
LIBERATE CAPTAIN MARSHELL

要知道这个任务的内容可是劫狱，所以在出发前请做好万全的准备，不仅是人，最好让你的车子也处在最佳状态。

驾车来到监狱大门口，不要把车停在监狱正面，因为这里显然不是太欢迎你，把车藏好后解决掉门口的哨兵，来到监狱门前闪着绿光的装置处开门进去，然后从门内的楼梯处下去，顺着山谷前进钻下水道进入监狱内部。

进入监狱内部后右转，途中可以在一个台子上发现电浆手雷（EMP Grenades）的合成方法，再往前走可以发现一道被光束封锁的大门，直接给光束门旁边的蓝色装置来一发电浆手雷就能进门了。

进门之后不可避免地会和敌人开战，这里有一种手持能量盾的敌人，这种敌人最好也是先用一发电浆手雷破盾再打，如果你枪法好也可以打他暴露出来的肩膀部位直接打死。往前走一段路干掉几名敌人后发现下一道光线封锁门，不过这道门的机关并不在门旁边，而是可以在一旁的房间中看到，通过房间窗户扔一颗电浆手雷过去就可以解决问题。进门后会出现大量敌增援，正面对射的话效率不高，不如绕回之前扔电浆手雷破坏机关的地方从侧面打击敌军。

杀光敌人进门后敌人的防卫系统开启，这些自动炮台也需要我们用电浆手雷干掉。一路前进，来到一扇光束封锁的大门那里，开启机关后进门，发现这里似乎就是牢室了，这里分为上下两层，在下层可以看见有一些盗贼在攻击敌人的军队，当然这些赤手空拳的盗贼是无法真正帮我们解决掉敌军的，不过至少可以帮我们拖住敌人，解决掉这里的敌兵后下楼就可以看到马歇尔上尉，调查他牢室对面的机关后就可以按动牢室旁边的开关放他出来了。

就在我们准备撤退的时候，忽然警报声大作，敌人的援军出现并利用光束门封锁了道路，马歇尔上尉试图解除光束门，而我们的任务则是消灭这时候冲过来的敌人，这里的敌人向你靠近的意识比较强，最好躲在一个角落里，这样可以在避开敌人射击的同时消灭一个个冲过来的敌人。

跟着上尉来到外面的大庭院中，这里地形开阔，敌人数量虽然多，但是利用好掩体的话解决掉敌人并不困难，敌人会利用高台上的架设机枪，看到有人站在架设机枪前就要第一时间狙掉，剩下的敌人不足为惧。

消灭全部敌人后从楼梯来到上层，这里需要毁掉光束门，而光束门的控制装置在架设机枪后面的房间里，瞄准了再投弹过去吧。如果电浆手雷不够的话可以在周围找到相关合成材料。来到另一边解除机关放马歇尔进来，他开始在门上放置炸弹，不过当然你也别指望可以在这里悠闲地欣赏他放炸弹时候的英姿，因为敌人的增援到了。

这批敌人数量比较多，不过我们也可以利用刚才把我们压得抬不起头的架设机枪来对付他们，消灭全部敌人后大门也被炸开了，进去之后的情节颇为搞笑：马歇尔告诉你：哦我的孩子，我很抱歉你得另找一条路出去……听完他让人火大的废话之后赶紧出门找路去吧。

不过好在还有好心的敌人，你刚出门敌人就会从你后面冲出来，消灭掉他之后进入这个不会随手关门的孩子撞开的大门，沿路走就可以出去了，赶紧回酒吧楼下的抵抗组织基地找伊莉莎白和那个忘恩负义的马歇尔算账吧。

现在我开始为抵抗组织工作了，他们给我的第一个任务是取回方舟里的身份资料，他说这个东西非常重要，每一个方舟里走出的人员都会有一个独有的身份信息，当然，维安机构也在寻找着我的身份信息，他们叮嘱我千万小心。

取回身份资料
RECOVER TO DRIVE

驾车前往游戏开始的地方，来到方舟前，这里已经有了敌人的重兵把守，杀进去拿到资料，再返回的时候敌人增援也赶到了，消灭他们之后就赶快开车回去吧。

他们给我的第二个任务是取回死城里的研究资料，他说这个东西非常重要，因为他怀疑最近神秘出现的变种人可能是维安机构人工制造的。当然，想取回这个东西，我还得去一遍那个倒霉的死城，这次面对的敌人可不只是变种人们了。



丢失的研究资料
LOST RESEARCH DATA

接下任务后可以先转身拿到一些补给品，之后驾车赶往死城，从老地方进城。这次城里的敌人是维安机构的士兵，虽然战斗力比起变种人要强很多，但是好在可以从这帮家伙的尸体上找到补给，稳扎稳打的话难度不大。

和上次不一样的是，这次我们需要反着走，进门之后进入正面的房间，往右走进入之前拿升级装置的医院。医院大堂里的敌人比较多，最好可以占据高地利用地形优势一一搞定。消灭敌人后来到医院大堂，下楼梯进入走廊中。往前走几步发现一扇闪着红灯的大门，离近了还能听见“嘀嘀”的倒计时声，赶快找个掩体把自己藏起来，很快敌人就会突破大门冲进来，先扔一个电浆手雷的话会轻松很多。

杀回之前和超巨型变种人进行 BOSS 战的场景，上楼梯继续往医院外面赶。接下来的战斗要通过瞄准红外线确定对手狙击手的位置，先



干掉狙击手再解决其他敌人，否则你会被敌人精准的枪法压得动弹不得。来到外面的公路上，大批敌人从天而降，还是建议算准落点直接一颗电浆手雷过去为妙。

上楼可以发现这里已经被维安机构拿光束门挡住了，从左边的小屋进去可以看到光束门的控制器，这里可以等一下，等敌人巡逻兵来到控制台前的时候扔一颗电浆手雷，连开门带灭敌一气呵成。消灭这里的敌人后就可以在研究室里找到这次要拿的研究资料（Research Data）。

拿到研究资料后继续前进，来到



大街上，这里的敌人喜欢和我们在远程对射，由于敌人火力占绝对优势，这里建议躲在场景的角落里用狙击枪和他们慢慢周旋。注意不时有敌人的空降部队从天而降。前进过程中会发现一道光束门，看到这扇门的话就不要试图在当前场景寻找控制装置了，这玩意的控制装置需要从另一边下楼在地下室才能找到。

一路前行，通过那个宽阔的广场之后回来到城市入口处，这里有一个身着银黑色护甲的维安机构重装兵驻守，建议先消灭掉其他两名杂兵，然后退回刚进入这个场景的台阶那里和他对峙，他不会冲过来，只会在远处扫射，等他一轮扫射完成后出去攻击他，然后退回来，如此几个回合之后就能消灭掉他。

事不宜迟，赶紧把研究资料送回马歇尔那里吧。

看了我带回来的研究资料，马歇尔表示大感欣慰，他告诉我这下我们可算是获得了维安机构的重大黑幕，不过现在我们的主要目的是：跑路。因为我和马歇尔他们早就被盯上了，现在我们需要转移到一个安全的地方，而我的一切也会搬移到那个地方，用废土生存法则来说，我搬家了。

在马歇尔的带领下，我来到了抵抗组织的老家地下城，这里很大，而且保留着很多旧时代的技术，这里的负责人叫做雷德斯顿（Redstone），他欢迎了我的到来，不过他也把丑话说在了前面：虽然我是马歇尔介绍来的，但是不能证明自己的能力，我也一样会滚蛋。

地下城 SUBWAY TOWN

接下任务之后马歇尔会直接用瞬间移动大法带你来到地下城（Subway Town），X360 版玩家请在这个时候准备好你的第二张盘。

进入地下城，马歇尔会为你打开大门，欢迎来到你的新家！

雷德斯顿跟我强调了半天这座城市“完全是他的”，叮嘱我不要试图耍小花样。他交给我的第一个任务是帮助 Jones 清理掉蓝线车站附近盘踞的变种人。

为了根绝变种人的威胁，我炸毁了整个车站，这件事情办得还算漂亮，Jones 对我表示了感谢，回去找雷德斯顿，他不置可否地交给了我下一个任务：消灭城市中叛乱占领能源站的机械主义者，虽然没有正面肯定我，不过从他的眼睛里，我还是能看出一丝对我的欣赏的。

我袭击了机械主义者的老巢，从里面找到了能源核心，不过和雷德斯顿得到的情报不一样，这个能源核心已经坏掉了，雷德斯顿顿时大为紧张，本来袭击他们老巢的目的是夺回能源控制权，现在闹得机械主义者有可能会切断整个城市的能源供应，在他的连声催促下，我只有试图去连根解决这个麻烦的问题了。



GAINING INFLUENCE

这是一个系列任务，由很多个小任务组成。

对话结束后就可以沿路进入城市内部了，由于没有见过这个城市的负责人，我们暂时什么也做不了，穿过城市上台阶，在楼上可以找到一个大红标志的房间，这就是雷德斯顿的办公室了，进去找这个面目凶悍的家伙对话吧。

炸掉变种人 MUTANT EXPANSION

接受任务之后可以先去他办公室对面的商店里找女老板 Jani 做一番补给。补给结束后从他办公室前的楼梯下楼，在你面前可以发现一列火车，从火车后面的铁道走进去，在路的尽头可以找到 Jones，不过目前最好先去这里的那个由火车车厢改造而成的酒吧和老板对话，击毁敌车给奖励的任务现在要找他了。

对话后来到城市入口处，驾车出去绕到桥下面的蓝线车站（Blue Line Station），进去就可以开始任务了，迎接玩家的将是一场恶战，确认你做好准备再来。

车站里的敌人又是惹人厌烦的变种人，而且数量极多，千万不要被包围。地铁站的地形看似复杂，其实还是只有一条路，而且敌人会不断帮你开门，沿着他们指给你的路前进就可以了。来到站台中央的大厅，这里会出现非常多的变种人，有可能的话最好在这里配置一个自动攻击的枪塔辅助战斗，打到一定程度之后一个手持榴弹炮的巨大变种人会杀出，由于此地普通变种人的增援是无限出现的，所以最好不要纠缠直接冲上去用强大的火力配合手雷干掉巨型变种人再消灭剩下的普通变种人。

从巨型变种人身后的房间出去，一路消灭层出不穷的变种人来到站台处，在场景左边可以看到一些安装炸弹的标志，过去把炸弹装上，爬上站台就可以发现起爆器，按下起爆器，轰！

一声巨响，两个蓝色巨大变种人跳了出来，这次的战斗和前一次一样，敌人增援是层出不穷的，尽量先解决两个大块头，方法还是老办法，绕圈霰弹枪轰之。

好了，现在可以回去交差了，困扰城市的变种人问题终于被我们一手解决了，而这只是我们获得雷德斯顿信任的第一步而已。

机械主义者的营地 GEARHEAD VAULT

接下任务后来到商店对面的管理者办公室（Mangement Office），沿着走廊进入大门即可开始任务。

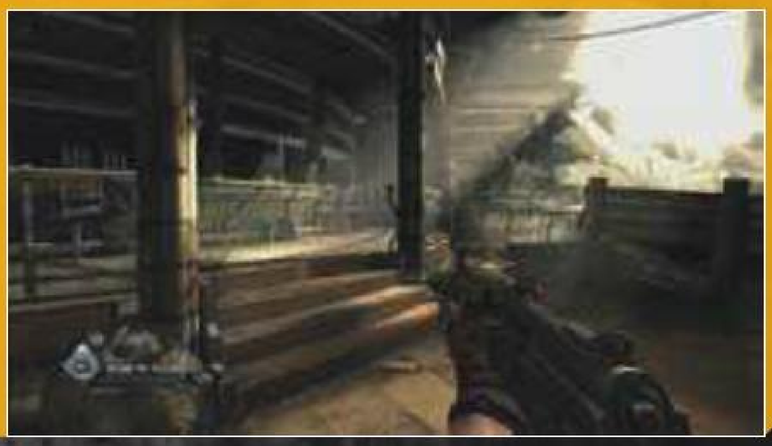
这个任务也是之前预告片里出现过的，这里的敌人不仅火力猛，还会使用各种机械装备，所以这里也不要吝惜我们的机械装备，自动炮塔机械蜘蛛什么的能用就用。转过第一个场景会出现一个重甲步兵，不过这家伙除了血厚一点之外和其它重甲步兵没有不同，老方法应付即可。

上楼之后一路前进，开启机关把挡路的火焰灭掉，下楼之后敌兵众多，还会增援一个重甲步兵，强烈建议在掩体后面趴到确认没有敌兵的时候再往前走，以免突然落入敌人的火力包围网。来到最后一间屋子却发现里面什么也没有，不过马上你就知道里面有什么了……随着封堵住大门的火焰出现的，是两个重装兵！这里一定要随时保持移动，在两个屋子间不停转移来躲避敌人的疯狂射击，好在这两个家伙移动比较缓慢，把他们引到一起连扔手雷可以迅速解决，干掉两个敌人之后就可以从另外一个出口出去了寻找我们的目标了。

上楼之后可以看到一个机关：一架废弃的螺旋桨，在螺旋桨转动的时候试图通过它的行为无异于把自己的脑袋送进绞肉机，趁它没有转动的时候赶快过去为妙。最后在金库里可以找到我们的目标物 Broken Feltrite Power Cell，不过拿到这玩意的同时，又一个重装兵冒了出来。

这个重装兵相对来说还是比较好打的，抽出你的霰弹枪，对着他正面开两枪，他就会一个踉跄背过身去，然后近距离狂轰他背后的红色燃料罐，之后，噗的一声，凤凰飞天！

之后就可以原路返回了，回到刚才看到螺旋桨的场景，消灭这里所有的敌人后墙壁上会炸出一个洞，从洞里出来，一路清理干净敌人（其中还包括两个在背上放了个油罐的重装兵）就可以回去交任务了。



能源的代价
THE PRICE OF POWER

开始任务之前雷德斯顿会提醒你说你的车子还是不够强力，他建议你去换一辆新车。出他的办公室之后连下两层找到穿得像个牛仔一样的Starky，和他进行一场简单的比赛就能赢下他那辆武装得像堡垒一样的跑车Monarch。

赢下车子后就可以出发了，来到目的地之后进入能源工厂内部，这里阻止你前进的机关是放出电流的管线，想通过的话就要操作管线旁边黄色的开关盒。往前走可以看到第二个电流开关，不过这次控制盒在另一边，你显然不能通过意念来拉下它，那么就让敌人代劳吧，掏出手枪开两枪可以吸引敌人的注意力，那个手持近身攻击武器的家伙就会关掉电源冲过来找你玩命，于是……多谢啦。

进门下楼，楼下的那个控制盒暂时无能为力，先不管它，从另一边上楼梯进去，在里面有一个重装步兵在等你，我们可以故意惊动他，然后撤回来，引他靠近场景中的那个黄色煤气罐，他会自己把煤气罐打爆，然后冲上去对着他脑袋补两枪就可以搞定了。解决掉敌人后继续前进，下一个场景中小心敌人后增援的部队，这些敌人居高临下，很容易打到我们，建议用火箭筒快速解决。

消灭全部敌人后来到刚才重机枪兵增援的地方扳动开关呼叫电梯，不过在电梯到来前，我们要先对付成群结队从下面攻过来的敌人，消灭干净敌人后电梯也来了，赶紧上电梯上楼吧。





在上楼过程中发生了意外，机械主义分子的头目对我们冷嘲热讽一番后直接切断了电梯的缆线，不过好在有主角光环护体，电梯居然中途卡住了，赶紧从门里钻出来。消灭掉围追堵截你的敌人之后爬梯子上去，杀开一条血路来到外面，这里会看到一个重装步兵，不过还没等他发威就被一个看似吊扇其实专削人头的机关干掉了，于是剩下的敌人再也不敢过来了（废话，过来的都是傻子……），我们远程解决掉敌人之后就可以蹲着通过这个吊扇机关了。

接下来的一段路上敌兵虽多，却是以杂鱼为主，没什么可交代的，不要冒进就没什么危险。来到一个狭长通道的时候敌人会增援一个背着燃料罐的送死兵，看见这家伙出来的话可以边打边退，争取造成和他一对一的局面，这家伙就没啥可怕的了。通过这里之后会和BOSS，也就是机械主义者的头目开战。

这家伙虽说是个BOSS，但是对于我们目前的能力来说简直是太弱了，放一个机械蜘蛛出来，趁他和机械蜘蛛纠缠的时候靠近拿霰弹枪猛轰就能解决问题了，胜利后拉下控制开关，这个系列任务终于迎来了它的最后一步。

冲进刚刚打开的大门，我们面前是一条长长的走廊，一个敌人刚刚冲出来要对你开枪就被身后的人解决了，原来早在你赶到之前，抵抗组织的成员就开始在这里奋战了，现在你的工作就是去帮助他们消灭他们的敌人。出门之后来到一个控制台前，利用面前的开关开启三种机关帮抵抗组织成员虐杀掉所有出现的敌人后进入身后的大门和他们会合。然后就可以回去找雷德斯顿复命了。

正当我准备兴冲冲地找雷德斯顿报告的时候，却在他的办公室门口发现了维安机构的士兵。“滚远点！”显然这些家伙还没意识到我就是他们要找的人，对付维安机构的话，还是马歇尔他们的抵抗组织靠谱些，我唯唯诺诺地“滚远”了，然后飞快地来到抵抗组织基地寻找马歇尔。

马歇尔意识到了问题的严重性，他明白我们要加快步伐了，而拉萨德对于我身份资料的研究有了突破性进展，也许这会帮助我提升能力对抗维安机构。拉萨德告诉我应该去附近的方舟那里找到属于我的一些东西，没办法，我只有出发赶往那里，为了我，也为了这个城市。



方舟装备
ARK EQUIPMENT

赶紧来到车篷，从那个空着的车位坐电梯下去找到抵抗组织基地，和马歇尔对话完后找到一旁的拉萨德（Lassard）。之后就可以直接出门去方舟了。

开车来到方舟前，下车徒步进入方舟，不过现在，这里应该叫做Jackal Canyon更合适一些。这里的敌人装备很特殊，头上套着铁箍，然后上半身却是赤膊，瞄准身体中部霰弹枪秒杀即可。我们前进的路上有一扇大门被封上了，我们需要从大门对面的隧道绕到上面去开启机关。路上有无数亡命之徒等待着你去诛杀。

大门开启之后会出现用枪的敌人，不过这些敌人也非常热衷于端着半自动步枪过来跟你玩命，所以对付起来也不算困难。一路走到尽头可以看见头顶上有一条索道，划过去就可以继续前进，之后的移动方式基本都是依靠索道，不用理会在旁边用火药箭干扰你的敌兵，一路冲到底坐电梯下去。

下去之后的战斗不妨采用引蛇出洞战术，因为你一旦现身，敌人就会疯狂地扑过来，无论他用的是什么武器。所以露一小脸之后缩回掩体各个击破的战术是最管用的。来到一个山谷中，这里会出现很多红色的气球，气球上绑着手雷，而这里的敌人数量很多，火力也比较强，硬拼的话损失会比较大，好在山谷中部有个存放补给的小山洞，可以躲在里面等近战敌人一一上钩，然后再利用地形优势慢慢射死下面放冷枪的敌人。

进入一个山洞后，身后的洞门会被锁死，消灭这里的敌人后冲到下面的方舟装置内部，调查方舟装置就可以拿到这次要拿的关键道具方舟装备（Ark Equipment）了。接着出来乘坐一旁的索道就可以回到入口附近的地方，赶快离开这个充满了鬼哭狼嚎的地方吧。



拿回了那件神秘的装备，拉萨德摆弄了一下，看他喃喃自语的兴奋样，我就知道我带回来一个不得了的东西，这个东西记载着目前地球上所有方舟的位置和启动密码。这东西可能是我们复兴文明的关键，或许也将成为我们复兴地球文明的最终机会。长久以来，抵抗机构都试图解放被维安机构束缚的方舟成员，如果能做到这些，那么维安机构就会土崩瓦解。

为了让这些东西发挥作用，我们需要去搞一些大动作，比如抵抗组织另一名成员波特曼所说的那样，主动袭击维安机构的防卫要塞，不除掉碍事的维安机构要塞，我们永远也不可能来到东部大陆实行文明复兴计划。

袭击维安机构要塞
ASSAULT THE AUTHORITY BRIDGE

和波特曼（Portman）对话后，做好万全准备就可以出发了。一路驾车来到要塞（中途需要下车安放炸弹炸开大门）。下车登上要塞顶部，这里会出现很多敌人增援，最好在刚上到顶部的地方慢慢和敌人对峙，不要贸然冲出去，否则很可能会被乱枪打成筛子。消灭掉全部敌人后可以在要塞顶层的两个发信装置上安装炸弹。

之后我们就要开会去找波特曼报告，注意这里会有一辆敌车开上来，人和车可是没法较劲的，所以一定要在敌车干掉你之前迅速坐电梯下去。回去找波特曼，这家伙神通广大地搞来了维安机构的最终武器：BFG，可惜威力巨大的聚能电磁炮目前只有三发弹药……



现在我们可以直扑维安机构的老巢了，只要在维安机构的控制中心上传我的身份资料，那么目前地球上全部的方舟都会被激活。

经过艰苦的奋战，我通过维安机构的发信装置和空间卫星取得了联系，空间卫星激活了星球上所有的方舟，而革命，现在才要开始。



突袭维安机构总部
ASSAULT CAPTIAL PRIME

现在路上的敌车基本上都是维安机构的战车，装备有电磁炮，见势不妙就赶紧跑吧。驾车穿过重重封锁来到维安机构总部，进入大门之后，一开始的一段路程非常和平，直到在一个转角处遭遇两名士兵，残酷的战斗才会真正开始。

前进过程中敌人会不断增援，这里的敌人作风比较凶悍，持有光束盾的士兵经常会冲上来和你近距离对射，看到这种情况一定要及时扔出电浆手雷破盾。由于我们每前进一步敌人都会封锁我们的退路，而且敌人还会主动出击，这样留给我们迂回豪日躲避的空间并不大，所以消灭敌人的速度一定要快。前进一小段还会遇到重装兵，好在这家伙是单个出现的，不算难对付。继续前进上电梯。

从电梯上下来，伊莉莎白警告过你的事情终于变成了现实：这里出现了人造变种人，这些家伙比起一般的变种人来硬了很多，而且手里的武器也是威力巨大的电磁炮，还经常是集群出现的。尽量引诱它们近战并且用霰弹枪解决。消灭掉大批的变种人之后就可以来到楼梯前按下开关了，继续上电梯。

楼上的安全门暂时无法通过，我们只有先从旁边的楼梯下去开启机关。进入安全门之后敌人的配置强了很多，维安机构士兵躲在掩体后面向你射击，而强化变种人则冲过来近战，这里建议玩家采取诱敌战术，先把变种人引过用霰弹枪歼灭，再跟维安士兵们慢慢耗。

消灭通道里的全部敌人之后登上电梯继续向高处前进，这里变种人的行动轨迹可谓神出鬼没，如果想确保安全就要不断移动，不要停留在一个地方，消灭变种人后来到下层开启机关。回到上层继续向前走，敌人出现了重装兵 + 变种人的强力组合，如果敌人火力太猛的话建议使用机械蜘蛛来吸引敌人的注意力，重装兵身上有最强武器 BFG 的弹药，千万不要把他们炸得死无全尸。

再次上楼后就可以看到整个总部的系统中枢了，这里目前还没有敌人，我们要做的就是开启每一个机关，开启一个机关后，经过一番系统识别，下一个机关才会亮绿灯供我们开启。开启机关的过程中不断有变种人冲出来干扰，保险起见还是放一个机械蜘蛛比较好。

终于，激活了所有的开关之后，主线流程，就这么结束了……

成就 / 奖杯列表

成就 / 奖杯名	点数	杯种	说明
Master of the Wastelands	–	白金	获得除此之外的全部奖杯
Arts and Crafts	10 点	铜	合成 10 件道具
Tinkerer	20 点	铜	合成 50 件道具
Passive Aggressive	30 点	银	用一部自动攻击机器人（机械蜘蛛）消灭三个敌人
Three Birds, One Bomb Car	30 点	银	用一部汽车炸弹炸死三个敌人
Keep 'Em Coming	30 点	银	用一部自动攻击枪塔杀死五个敌人
Mechanocide	50 点	银	用上述三种武器总共杀死 100 人
Jetpacker	20 点	铜	在空中消灭一名维安机构空降兵
Silent but Deadly	15 点	铜	潜行中利用十字弓杀死十名敌人
Hat Trick	15 点	铜	操控一名敌人杀死三名敌人，操控敌人的武器可以在任务 SECRET DELIVERY 之后进行合成
Decapathon	15 点	铜	利用回旋镖杀死十名敌人
Open Minded	15 点	铜	用狙击枪爆头十次
Jumper	20 点	铜	完成 18 个汽车跳跃任务
Gotta Have 'em All	20 点	铜	一个周目内搜集齐所有的游戏牌
Master Chef	20 点	铜	收集所有的合成配方
Hardest Deck	25 点	铜	战胜 Teague 最强的套牌
JACKPOT!	15 点	铜	掷骰子赌博中第一轮掷出四个枪
Just a Flesh Wound	15 点	铜	扎手指小游戏中过五轮
Deliverance	15 点	铜	完成弹琴小游戏
Minigamer	15 点	铜	赢得上述所有小游戏
Lead Foot	10 点	铜	赢得一场赛车比赛
Rage Cup	50 点	银	赢得所有赛车比赛
Demolition Man	20 点	铜	击毁 100 辆敌车
It's Good!	15 点	铜	利用 ATV 完成三次人体射门
Roadkill	10 点	铜	碾过 10 个变种人
Ghostbuster	10 点	铜	剧情获得
Waste Management	10 点	铜	剧情获得
Gladiator	10 点	铜	剧情获得
It's Alive!	10 点	铜	剧情获得
Wellness Plan	10 点	铜	剧情获得
Debunked	10 点	铜	剧情获得
ytiC daeD	10 点	铜	剧情获得
Jail Break	10 点	铜	剧情获得
Vault Assault	10 点	铜	剧情获得
Power Struggle	10 点	铜	剧情获得
Decrypted	10 点	铜	剧情获得
Mutie Blues	10 点	铜	剧情获得
Bringin' Home the Bacon	20 点	铜	在 JK Stile 的杀变种人挑战中获得 750 美元以上奖金
Mr. Oddjob	40 点	银	完成 5 个 Job Board 上的任务
Dev Graffiti	15 点	铜	发现制作者的小屋
Hey, not too Rough	50 点	金	游戏通关
Hurt me Plenty	25 点	银	以普通难度通关
Ultra–Violence	25 点	银	以困难难度通关
RAGE Nightmare	25 点	银	以噩梦难度通关
Obsessive Compulsive	75 点	金	以 100% 完成度通关
The Legend Begins...	10 点	铜	完成一个废土传奇，即合作模式完成一个任务
Anthology	20 点	铜	完成全部废土传奇，即合作模式完成全部任务
A True Legend	25 点	银	噩梦难度完成合作模式全部任务
No Room for Sidekicks	15 点	铜	完成合作模式一个任务中没有人倒下过
Fresh Meat	10 点	铜	完成一场线上比赛
MVP	20 点	铜	赢得一场线上比赛

难点成就 / 奖杯解说

1. 关于用自动机枪、机械蜘蛛、汽车炸弹杀人的奖杯：汽车炸弹的话可以在任务 MUTANT EXPANSION 的车站中完成，剩下两个可以在最终任务 ASSAULT CAPTIAL PRIME 中最后一个环节开启机关的过程中完成，如果在第二个城市购买了更先进的图纸的话完成起来更容易。

2. 汽车跳跃任务是指在废土上行车的时候有时会看见天上飘着小机器人，利用这些小机器人旁边的斜坡飞到空中将其撞碎即可，一共要撞 18 个。

3. 消灭一名还在空中的维安机构士兵，后期维安机构经常通过飞船运送士兵，一旦发现天上有飞船就注意观察，等敌人跳下来还没落地的时候会在空中震荡一下，掏出半自动步枪给他两枪就解决问题了。

4. 关于收集游戏牌，游戏中一共有 54 张牌，就是那种放在长方形红色木盒里的牌。其中有几张是错过了就再也回不去的，它们分别在：

Outrigger Settlement，就是剧情中哈格让你去找医疗补给品的那个营地。有一张，拿到十字弓后这个营地就再也进不去了。

HIJACKED WELL 任务中出现的地下水道，里面一共有两张卡片，任务结束后就进不去了。

LIBERATE CAPTAIN MARSHELL 任务中出现的维安机构监狱，里面一共有五张卡片，也是错过了就进不去。

5. 关于小游戏，小游戏几乎都可以在第二座城市的酒吧里完成。

扎手指：扎之前可以按 START 键暂停，观察好位置再扎。

弹琴：可以用笔记下琴谱。

掷骰子：就是那种几个人蹲在地下看着一个荧光棋盘的地方，想拿到成就 / 奖杯完全看运气。

玩牌：和那个手里拿着一对牌的女人对话，选 HARD 跟她玩，可以用 S/L 大法慢慢试。

6.JK Stile 的真人秀中赢得 750 美元以上的奖金并不困难，后期囤积大量的回旋镖之后再来玩一次，轻轻松松 750 到手。

7. 制作者小屋以及支线任务相关：和城市里的每个人对话，直到不再出现对话标志，一般就不会错过支线任务，而制作者小屋就在支线任务中。

8.100% 完成度

涉及到这些东西：54 张游戏牌、18 个汽车跳跃任务、19 个合成用配方图纸、26 项汽车赛事获得冠军、全部 9 个 Job Board 任务、3 个 Stanly 快递任务（就是开车跑腿）进入最终任务前应该还有两张卡片和一个跳跃任务无法完成，保证之前什么都不差就好了。

9. 至于合作模式和线上成就 / 奖杯，那就是白给的……


中国移动通信
CHINA MOBILE
应用软件下载中
99%
潮玩指数
96.1314
达人指数
99.0608
互联指数
96.0118
活跃指数
96.0227
移动互联超有型
我的地盘
听我的
一部手机可装备
106个户外应用程序
AD-M-000-038
M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的
移动应用“型”动派
MM耍花样，应用不重样，我的手机才是移动互联新榜样！音乐下载一路畅听，
手机阅读不看不“型”！手机导航指引我一路向北，酷炫游戏乐得我找不着北！
还有更多的至潮应用，都在我的MM商城。移动互联超有型，我不有型谁有型！
动感地带（M-ZONE）——我的地盘，听我的！
www.10086.CN
热线 短信 10086
相关业务需付费，详情咨询10086。应用程序需用户自行下载，下载程序数量与用户手机内存容量有关。

名家名作云集

焦点 OUR FOCUS

Level-5 World 2011展会特报





▲本次展会吸引了大量观众，部分游戏排队时间超过2小时。

每年秋季，Level-5 都会召开“Level-5 Vision”新闻发布会，公布其大量新作情报。今年 Level-5 干脆将其发布会升级为展会，除了面向业内人士的“Level-5 Vision 2011”外，同时还举办了面向普通玩家的展会——“Level-5 World 2011”。此前的 TGS 上，Level-5 低调参展，故意将真正的重头戏都留给了这场私家展会。

“Level-5 World 2011”于 10 月 15~16 日在东京 BigSight 举办，提供了大量新作试玩，Level-5 的已公布作品全部上阵，不过首次公开的游戏只有 3DS 的《公会 01》和平台未定的《妖怪手表》。

文 星夜 美编 NINA



Level-5参入街机业

“Level-5 Vision”在展会首日举办，社长日野晃博首先上台公布了 Level-5 参入新事业的初步计划。Level-5 将会正式进军街机业，推出泛用型街机筐体“Level-5 Station”。该机体采用 32 英寸的高清液晶屏幕，支持 IC 卡数据存储功能，还对应 Wi-Fi 功能，可以与家用机游戏联动，实现两个版本游戏间角色与道具的交换。日野晃博表示希望打造“Level-5 粉丝们聚集的场所”。

“Level-5 Station”的首款对应作品是根据 Wii 同名作品制作的《闪电十一人 王牌前锋 2012 极限版》，支持与 Wii 版之间的数据交换，Wii 版将于 12 月 22 日发售。Level-5 还将与 Bandai 合作，在其卡片对战型街机游戏筐体上推出《纸箱战机》，预定 11 月下旬推出。

Level-5 还将以《二之国》为切入点，进军出版事业，初期主要出版自家作品的攻略本，第一弹将会是 PS3 版《二之国 白色圣灰的女王》的完全攻略本。

名家集结打造《公会01》







本次发布会的最大焦点是与多位著名制作人联手打造的 3DS 新作《公会 01》(GUILD01)，本作收录了 4 部作品，分别由 4 位名人负责。日野晃博表示，当今业界存在的问题是游戏的规模越来越大，很多制作人有很好的创意，但是很多好创意都无法被扩充为大作，更不知道是否会畅销，结果在各种因素限制下无法变成实际游戏。《公会 01》为制作人提供了发挥创意的舞台，让他们的小创意不至于白白浪费。

蚱蜢工作室创始人须田刚一开发了 3D 射击游戏《解放少女》，游戏主角是担任大总统的少女，目标是拯救被占领的日本。

搞笑艺人平井善之制作的游戏叫做《武器租赁店》，其类型为 RPG，玩家将扮演武





器店经营者，为勇者们打造武器，武器的选择将改变勇者的命运。

曾开发了《人面鱼》的齐藤由多加，将带来一款《机场管理员》，这是一款机场经营模拟游戏，通过高效率管理实现机场的不断扩建，最后将会有总统专机空军一号的起降任务。





最后一款游戏是刚刚加盟 Level-5 的松野泰己开发的《红幕》，游戏类型为 RPG，松野泰己的老搭





档为本作绘制了插画。

本作预定于2012年发售，将会以低廉的价格推出。日野晃博表示，本作并非终点，而是起点，如果获得玩家好评，今后将会有更多合作企划全面展开。

强力新品牌《妖怪手表》公开

继《闪电十一人》、《纸箱战机》之后，Level-5正在打造又一个跨媒体新品牌——《妖怪手表》！在游戏中，主人公能够通过他的手表召唤出妖怪投入战斗。本作将会推出动画和漫画版，其中漫画版将会在《CoroCoro》漫画杂志上连载，至于游戏版的发售时间和对应平台均未确定。

©LEVEL-5 Inc.



《时空旅行者》登陆PSP/PSV

虽然这次Level-5展会的大多数游戏以3DS为主，不过也公布了值得PS系玩家关注的新作。原本预定3DS独占的《时空旅行者》确定也将推出PSV和PSP版，本作由曾经开发了《428》的石井次郎担任导演，将于2012年内3大版本同时发售。在现场本作提供了3DS版的试玩DEMO。



《机动战士高达AGE》明夏推出PSP版

目前正在日本各大电视台播出的动画《机动战士高达AGE》，此前已确定将由Level-5制作游戏版，目前确定将于2012年夏季发售，对应平台为PSP，游戏类型为RPG。日野晃博表示，高达的粉丝年龄层正逐渐提高，本作是以吸引低龄人群，吸收新鲜血液为目标。担任游戏制作人的是NBGI的三户亮，他表示本作将会展现出与以往《高达》游戏截然不同的感觉。



《闪电十一人GO 光明/黑暗》详情公布





Level-5在公布Wii版《闪电十一人 王牌前锋2012极限版》将于12月22日发售的同时，再次确认将于12月15日推出3DS版的《闪电十一人GO 光明/黑暗》。本作将会开启全新系列，主要角色们的造型也会焕然一新。游戏将会分为“光明”、“黑暗”两个版本推出，两个版本会有众多不同之处，目前可以确定的最大区别是——圆堂的妻子将完全不同，“光明”版中他的妻子是夏未，而“黑暗”版中则是冬花。

《纸箱战机Boost》强化登场

PSP的《纸箱战机》将于11月23日推出强化版《纸箱战机Boost》。本作将收录超过3000种零部件，支持通信对战和合作模式，LBX卡片和伙伴数量大幅追加，并增加“二刀流”、“二丁拳铳”等新招式，还有新增的“BOSS战”、“里排名战”等要素。





《莱顿教授》走向智能手机



Level-5最畅销的游戏系列《莱顿教授》将会进军智能手机业，其合作伙伴是日本社交游戏巨头DeNA。游戏名为《莱顿教授Royal》，是一款“多人参加型推理游戏”，就像人们熟悉的、可以一群朋友聚在一起玩的杀人游戏一样。游戏舞台是伦敦，玩家可以扮演刑警、市民甚至犯人。

两年前Level-5公布的NDS游戏《神秘房间》(Mystery Room)将会改为智能手机游戏，并更名为《莱顿兄弟 神秘房间》。游戏的设定也全面变更，主角变成莱顿教授的儿子，以及一个天才调查员。不过游戏系统方面基本得以保留，玩家将会在神秘房间里通过分析证物，进行案件推理和事件还原。





游戏情报站

DIGEST 本期大事记

10.15 日本开始启动PSV预订，当日各地游戏店外大排长龙，网络预订方面也出现瞬间被抢订一空的盛况，3G版与WiFi版的订购比例大约为2:1。

10.15 “Level-5 World 2011”展会于东京盛大举办，Level-5的十几款游戏提供了试玩，同时公布了最新跨媒体大作《妖怪手表》，以及联合多位名制作人开发的《公会01》。

10.18 SCE宣布美版PSV将于2012年2月22日在美国和欧洲上市。

10.19 李冰冰在自己的微博中确认她将出演电影版《生化危机5》中的艾达·王。

10.19 日本GungHo公司宣布收购《天诛》开发商Acquire公司。

10.20 来自英国的传闻称次世代Xbox将于2013年发售，而索尼方面也已经安排多家第一方工作室展开PS4游戏的初期研发工作。

10.21 任天堂于日本召开“Nintendo Direct”，宣布将于11月末开始进行3DS固件更新，追加3D录像功能。

10.21 SCE香港分公司召开新闻发布会，宣布港版PSV将于12月23日发售，3G版2780港币，WiFi版2280港币。

PSV日本预订开始，火爆空前





某零售店外惊现1200人长队，各地货源告急

10月15日，PSV开始在日本各地接受预订，当日多家游戏店外排起长龙，声势之火爆丝毫不比新主机首发时逊色。虽然玩家们可以通过网络预订，还是有许多狂热玩家选择了传统的店头预订，拥挤的人群造成多条道路的交通堵塞，由于当日还有不少Bandai的热门玩具上市，排队购买者也不少，导致多家大店外更加人满为患。而在线预订方面同样出现了网络交通堵塞的状况，日本亚马逊开放PSV在线订购之后，只用了20分钟就被抢订一空。

据《日本经济新闻》报道，在著名的Yodobashi Camera秋叶原店外，排队人数达到了1200人！还有一些大店也出现了数百人的队伍。据之后的统计，10月15日当天玩家订购的主要是3G版PSV，占到了总数的65%。在订购者中，同时购买专用记忆棒的顾客占82%，其中有72%都是购买32GB的型号。但是只订主机而不订游戏的人也占了很大的比例，首日主机与软件的订购比例仅1:0.57。不过随着主机发售时间的逼近，软硬件销量比例将会逐渐提升。

次世代Xbox将于2013年发售?



■网友设计的“Xbox720”概念图。

据称对应游戏已在开发中，EA已拿到开发机

游戏开发行业杂志《Develop》最近声称获得芯片制造商和工具软件商的可靠消息：微软将于E3 2013正式公布次世代Xbox，预计将于2013年末发售。据报道Lionhead工作室已经在为次世代Xbox开发“神鬼寓言NEXT”，EA与Crytek据说已经拿到该主机的初期开发设备。

不管《Develop》的消息是否可靠，可以确定的是次世代Xbox已经在开发中。有可靠的线索指出，“次世代Xbox”的创意总监是Jeff Faulkner，他曾是微软Zune播放器的创意总监，也曾担任“Xbox用户体验总监”。

目前次世代Xbox应该是正处于初期开发阶段，著名业界分析家Colin Sebastian认为，微软在2013年推出次世代Xbox的可能性不大，他相信PS4会先发售，时间可能是在2014年初。

《光明之刃》明春出击PSP!





《光明系列》再临，融合世嘉两大系列特色

世嘉日前正式公布了PSP的《光明之刃》(Shining Blade)，游戏类型为RPG，预定于2012年春季发售，定价为6279日元。

本作主角是一位名为雷吉的“灵刃剑士”，因为大地的精灵之力被龙人帝国夺走，巨龙们开始暴走。为了阻止帝国复苏黑龙的计划，雷吉开了救世之旅，他将会遇上精灵艾尔缇亚和银狼芬里尔。所谓的“灵刃”可以把灵力变成刀刃和敌人作战，只有“灵力使”才拥有这种能力。而要对抗帝国，还必须要有能够咏唱玛娜之歌的歌姬罗蕾莱……

本作的人设由深受欢迎的TONY负责。本作的战斗系统将会结合《樱大战》的ARMS系统，以及《战场的女武神》的BLiTZ系统。

《毁灭战士4》无限期推迟

据美国 Kotaku 网站报道，由于《狂暴》上市后，销量与业界评价都没有达到预期，最近 id Software 与其母公司 Bethesda Softworks 召开了会议，决定将其正在制作中的《毁灭战士 4》无限期推迟。知情人士称，Bethesda 和 ZeniMax 的高层看到《狂暴》存在的问题，以及各种评论之后，对于 id 的项目管理产生了怀疑，因而做出将《毁灭战士 4》暂时搁置的决定。

对于这则消息，id 方面的 Pete Hines 说："《毁灭战士 4》都还没公布呢，对于这种没公布的游戏我们不予置评。"《毁灭战士 4》其实在 2008 年已经公布，但是迄今为止确实没有公开任何实际消息。



乔布斯曾让我用 5 万美元成为苹果主要股东之一，被我断然拒绝，对此我经常感到后悔。



雅达利创始人 Nolan Bushnell 最近向人们讲述了当年史蒂夫・乔布斯为雅达利打工的一些趣事，当时乔布斯被多数同事厌恶，差点因此被炒鱿鱼，Bushnell 不得不让他的上班时间和别人错开。

业界声音

《凯瑟琳》销量突破50万

Atlus 母公司 Index 日前召开财报说明会议，宣布《凯瑟琳》累计销量已突破 50 万套，其中海外 23 万，日本 26 万。此外，"《女神异闻录》系列"已经在日本销售了 165 万套。不过在截至 2011 年 8 月 31 日的上个财年里，Index 销售额为 229.3 亿日元，同比降低 34%，亏损额则从 73.8 亿日元减少到 45 亿日元。



PSP《幻想水浒传》新作情报披露



加入穿越情节，跨越百年的怪物消灭战

今年的东京游戏展期间，Konami 公布了一款令人意外的新作——PSP 版《幻想水浒传 编织百年岁月》。但是当时没有公布任何详细情报。最近 Konami 终于透露了本作的一些细节。

在本作的世界之中，有一种每隔 100 年就会出现一次的怪物，当它出现之时，将会毁灭一切。当这种怪物即将再次出现时，主人公被神秘人传送到 100 年前的世界……可由玩家自己定名的游戏主人公，是一位年轻的剑士，自幼失去父亲，母亲也在多年前在与圣皇国军的冲突中战死。

Kinect专用皮克斯新作公开



微软全面开拓低龄市场，多款卡通新作登场

微软日前宣布正在与皮克斯合作开发一款 Kinect 新作，代号为"Rush"。在游戏中，玩家可以通过摄像头，让自己的形象进入到皮克斯的动画电影世界中，包括《超人总动员》、《美食总动员》、《飞屋环游记》、《玩具总动员 3》和《汽车总动员 2》。游戏预定于 2012 年春季发售。

同时微软还宣布将与《芝麻街》发行商 Sesame Workshop 加强合作，除了之前在 E3 上公布的相关游戏外，还会推出《Kinect 芝麻街电视》，将为小观众们提供一季专门为 Kinect 的互动性而制作的《芝麻街》节目。另外一项合作企划代号为"哥伦比亚计划"。微软还将与国家地理频道合作，推出《Kinect 国家地理电视》。

为了全面打开低龄玩家市场，除了与顶尖电影电视公司合作外，微软也会委托一些擅长开发低龄游戏的开发商，做出更多低龄向游戏。Double Fine 工作室将推出一款《Double Fine 欢乐动作剧场》，其中收录了 18 款 Kinect 迷你游戏。

《最终幻想XIV》PS3版新形态重生！



SE全新引擎打造2.0版，预计2013年初发售

面对《最终幻想 XIV》PC 版遭到的业界恶评，Square Enix 社长和田洋一将原制作人撤职之后，委任吉田直树担任制作人，开始对游戏进行彻底改造，这就是近日正式公布的《最终幻想 XIV 2.0 版》，而这正是 PS3 版不断延期的原因。SE 表示，PS3 版将会以 2.0 版的形态推出，预定于 2012 年 11 月左右公测，正式上市时间大约是 2013 年 1 月。

《最终幻想 XIV 2.0 版》将会完全改头换面，原作的大部分地图将会被重新设计，那些千篇一律的场景将不复存在。本作使用的是全新游戏引擎，画面会给人很不一样的感觉，而且会采用全新服务器，带给玩家更完美流畅的游戏体验。制作人吉田直树强调，新引擎特别加强了对 PS3 的优化。本作的组队系统和用户界面全部重新设计，所有基本系统的改造预计将于 2012 年 4 月之前完成。吉田直树说："我们正在所有力所能及的方面对当前的《最终幻想 XIV》进行改造，与此同时，我们将所有内容都进行了重制，这是前所未有的，我们有超过 250 名开发人员，分成两个团队，分别负责游戏的一部分。"

希望在我死后，"《潜龙谍影》系列"依然能够继续下去。



小岛秀夫最近在洛杉矶南加州大学发表演讲，他表示，只要有粉丝仍然需要《MGS》，他就希望该系列能持续下去。

业界声音

INFO

新闻短波

NDS 美国突破 5000 万

任天堂日前宣布，NDS 在美国的实际累计销量已经突破 5000 万台。同时任天堂表示 9 月份 3DS 在美国销售了 26 万台，《塞尔达传说 时之笛 3D》美国销量已超过 50 万套。

《FFXIII-2》中文版发售日

SCE 香港分公司于 10 月 12 日宣布，《最终幻想 XIII-2》中英文合版将于 2012 年 1 月 31 日发售，售价未定。另外，NBGI 台湾分公司也于同日宣布将由他们发行 X360 的《最终幻想 XIII-2》中文版，发售日同样是 2012 年 1 月 31 日。

《鬼泣 高清合集》登场

Capcom 近日正式公布了《鬼泣 高清合集》，本作将收录 PS2 上的 3 款《鬼泣》，将画面高清化之后，以 40 美元的价格发售，预定于 2012 年春季上市。



《街霸对铁拳》发售日

Capcom Asia 日前正式宣布，《街头霸王对铁拳》的亚洲版将于 2012 年 3 月 6 日发售，最强格斗游戏对决将于明春开战！

《COD》新作将取消?

Activision 旗下的 Sledgehammer 工作室日前透露，正在开发中的《COD》第三人称视点动作冒险版新作可能会被取消，此前有传闻说本作的副标题是“血猎”(Bloodhunt)。

EA 全面扩张

EA 项目经理 Kevin O'Leary 日前向福克斯新闻网透露，经过前几年的连续大裁员之后，目前 EA 正在启动扩招计划，仅在美国本土就有 1400 多个新职位。另外他还透露《战地 3》目前预订量已超过 200 万套。

PSV 版《生化奇兵》将外包

Irrational Games 的 Ken Levine 在今年 E3 展上宣布将制作 PSV 版《生化奇兵》新作，日前他确认本作不会是家用机版任何一作的移植，而是完全面向 PSV 特性制作的全新作品，可能更有实验性质，不过因为 Irrational 人力资源有限，本作可能会外包给其他开发商制作。

PSV 美版发售日确定

SCE 于 10 月 18 日正式公布了 PSV 美版与欧版的发售时间：两个地区都将于 2012 年 2 月 22 日发售。美版定价为 249 美元(WiFi)和 299 美元(3G)，欧版为 249 欧元（WiFi）和 299 欧元（3G）。美版与欧版的首发游戏阵容均未确定。

PS4第一方游戏开发中



■网友设计的“PS4”概念图。

索尼多家工作室将大规模开发PS4游戏

在次世代 Xbox 的传闻开始不断传出之时，PS4 的消息也开始浮现。据英国媒体报道，索尼可能正在将其软件开发资源分配到 PS4。

索尼旗下游戏工作室透露，索尼第一方团队已经在进行 PS4 游戏的初期研发工作，而且有多个团队即将进入游戏的大规模开发阶段。目前索尼旗下有 16 个工作室，报道中并未指出哪些工作室已经在开发 PS4 游戏，其中也提及，PS4 的技术规格尚未确定。游戏开发团队之所以这么早就投入软件开发工作，是因为索尼希望游戏开发人员更多地介入到主机研发过程之中，就像任天堂一样。其实根据索尼的财报就可以推断 PS4 已经在研发之中，今年 5 月，索尼曾表示“未来新主机”的开发导致其研发成本飙升。

李冰冰出演电影版《生化危机5》



李冰冰化身艾达·王，赴多伦多拍摄电影版《生化危机5》

最新一集《生化危机》电影正在顺利拍摄中，近日热爱发微博的该片女主演米拉・乔沃维奇爆料，本片不仅会有里昂・肯尼迪以及巴瑞・伯顿，大人气的艾达・王也会亮相，其饰演者将会是来自中国的李冰冰。随后在 10 月 19 日，李冰冰于自己的新浪微博上说：“今儿是我第一天拍摄，没想到这第一天就是拿着真枪狂打的戏份……I like Ada Wang 给力！”

另据美联社报道，该片在多伦多拍摄时发生了意外，一个搭建的平台突然坍塌，造成 16 名演员受伤。当时因为多数演员都是丧尸的打扮，所以到场的医务人员很难断定伤者的伤势，不过可以确定没人受致命伤。

PS3D电视发售日

首款打上“PlayStation”商标的 3D 电视机原定于 9 月份发售，在无故延期后，目前索尼宣布这款电视将于 11 月 13 日发售，定价仍为 500 美元。这款电视机支持同一个屏幕同时显示两个游戏画面的 SimulView 功能，已确定首发阶段支持此功能的游戏包括《GT 赛车 5》、《杀戮地带 3》、《机车风暴 启示录》和《超级星尘 HD》。



西村绢《公主密码》登陆3DS

AGATSUMA 公司最近公布了一款由《街头霸王》御用画师西村绢担当人设的 3DS 新作《公主密码》，这是一款经典的横卷轴动作游戏，画面中存在多条“线轴”(类似于《饿狼传说》)。游戏有多个角色可选用，通过简单的按键组合就能发动华丽的必杀技。本作也有线上多人合作模式和对战模式。

本作的游戏舞台是人类与魔物共存的奇幻世界，王城被魔物大举入侵，国王将圣剑交托给公主，于是公主和伙伴们开始了恢复和平之战。



我们不想把一切局限于索尼的大家庭里，PS 游戏不是只面向索尼的设备。

SCE 社长平井一夫近日做出了“不是只有索尼的设备才能玩 PS 游戏”的声明，这么说主要是期待其他厂商的智能手机能够支持 PlayStation Suite，兼容 PS 游戏。



业界声音

索尼拍摄电影版《刺客信条》

据美国《综艺》杂志报道，育碧的《刺客信条》将会被拍成电影，由索尼电影出品发行。据称，在最近几个月里，育碧面向多家电影公司进行了《刺客信条》电影版的版权竞拍，最后剩下环球与索尼电影进行角逐。索尼电影之所以最后胜出，是因为他们同意让育碧对电影的制作过程有更大的控制权。目前索尼电影与育碧之间已经在进行最后细节的磋商。



游戏业投资额翻倍

据投资银行Digi-Capital统计，2011年游戏产业的投资额几乎达到了去年的两倍，全球游戏公司并购宗数也几乎增加了一倍。报告指出，游戏业之所以吸引了更多投资，主要是因为社交游戏、手机游戏和休闲型网游，而传统家用机游戏厂商们正在“艰难地适应”新业界局势，虽然家用机游戏的投资也在增长，但是风险更大。报告中还指出中国将占据全球网游及手游市场大约49%的份额，欧洲为17%，日本为14%。

哈里森·福特力挺《未知海域3》

索尼最近开始在日本大规模投放《未知海域3》的电视广告，不仅广告密度大，而且还请到了片酬不凡的哈里森·福特。《未知海域》原本就与电影《印第安纳琼斯》有着不解之缘，由其主演来帮忙宣传，真是再合适不过了。在广告的幕后花絮影像中，哈里森·福特表示他对本作的真实度与画面非常惊讶，认为游戏的动作场面比电影更多。哈里森·福特还将出演PSV版《未知海域 黄金深渊》的电视广告。



稻船敬二:忙碌的独立生涯



总人数只有20人的两家公司,正在开发两款新作

前Capcom首席制作人稻船敬二，最近公布了独立之后的首款新作《海王》，同时积极与多家公司展开合作企划，他还在写两本新书，出现在一系列的大学讲座中，可以说是忙得不亦乐乎。近日稻船敬二向媒体透露了他创办的Comcept和Intercept公司的现状。

目前Comcept和Intercept两家公司加起来员工不过20人左右，他说正在考虑扩招，不过总人数最多不会超过30人。他认为人数太多不好，那样会导致游戏开发过程中悄然变味。由于人数有限，他可以将多数开发工作外包。至于《海王》，该作开发至今只有五六个月的时间。目前他还有一款叫做《J.J.火箭》的智能手机游戏正在制作中，目标是实现平台动作游戏的改革，将会有非常独特的操作方式。

新闻短波

INFO

《灵魂能力V》发售日

NBGI日前确认，《灵魂能力V》美版将于2012年1月31日发售，同时公布“《刺客信条》系列”主角Ezio将在本作中登场。



《天诛》开发商被收购

日本网游大厂GungHo Online Entertainment于10月19日宣布收购《天诛》开发商Acquire公司。Acquire的原最大股东是Aeria公司，持有其50.1%的股份，这次GungHo以2.5亿日元收购其所持的全部股份。

《口袋妖怪 灰》即将公开

据传任天堂已通过一家专业域名供应商注册了pokemongray.com，也就是说《口袋妖怪 灰》即将登场。按照任天堂过去的传统，先同时发售两个版本的《口袋妖怪》，过一段时间后就会出现第三个版本，《口袋妖怪 灰》可以说是情理之中。

3DS立体影像拍摄详情公开



11月末开始进行固件更新,3D录像时代来临

任天堂于10月21日在日本召开“Nintendo Direct”新闻发布会，详细说明了即将在11月末进行的3DS固件大更新。在这次更新后，将会实现3D录像功能。

3DS的3D录像拍摄功能最多可以连续摄影10分钟，分为“间隔拍摄”、“定格拍摄”和“取景拍摄”三种。“Mii广场”将会增加新的迷你游戏以及地图功能。

《马里奥赛车7》将会有丰富的通信机能，玩家可以通过随时通信功能，随时与幽灵选手比赛。网络模式方面最多支持8人对战，而且能稳定保持在秒间60帧。另外还设置了社区功能，可以创建自己的游戏社交圈。

另外在这场发布会上，还公布了一款来自NBGI的3D迷宫RPG新作《失落的英雄》(Lost Heroes)，游戏的三位主角分别是：初代奥特曼、假面骑士和高达。游戏预定于2012年发售。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 10 月 10 日 ~ 2011 年 10 月 16 日

1 NEW 皇牌空战 突击地平线 PS3

エースコンバット アサルト・ホライゾン

■ NBGI ■ 2011 年 10 月 11 日发售■射击■ 8380 日元



采用了主流射击游戏中常见的自动回血设定，并加入了缠斗模式（DFM）和空袭模式（ASM）后，本作的风格一改系列的核心向，变得容易上手而且充满了娱乐性，对于刚接触这一系列的玩家来说非常友好，击毁敌机时出现的特写画面会让人充满了成就感。

本周：149 470 套　累计：149 470 套

2 NEW 跳舞吧 Wii　Wii

JUST DANCE Wii

■ Nintendo ■ 2011 年 10 月 13 日发售■音乐■ 5800 日元



本作是《跳舞吧》系列"在日本推出的作品，里头收录了《跳舞吧 2》里头的大部分欧美流行曲，还有一首歌曲来自《跳舞吧 2》DLC 两首歌曲来自《跳舞吧》。同时，游戏对应日本市场加入了当地流行的"J-POP"日式流行曲，包括了 AKB48 的《Heavy Rotation》。

本周：90 039 套　累计：90 039 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 3	职业进化足球 2012 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2012	■ 2011 年 10 月 6 日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 61787 套 ◆累计 330357 套	PS3

4 上周 2 位 AKB1/48 与偶像在关岛恋爱 PSP

AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら・・・

■ NBGI ■ 2011 年 10 月 6 日发售■文字冒险■ 5800 日元



由于 AKB 在日本的人气不断升温，时隔一年，NBGI 再次发售了《AKB1/48》的系列作品。本作的游戏方式依旧和前作一样，不过值得一提的是，制作组这次大幅强化了游戏系统和游戏剧本，使得游戏的可玩性大大提高。当然，含有各种周边的豪华限定版也依旧存在。

本周：34 114 套　累计：273 396 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 5	极限竞速 4 フォルツァ モータースポーツ 4	■ 2011 年 10 月 13 日发售 ■ Microsoft ■竞速	◆本周 24854 套 ◆累计 24854 套	X360
NEW 6	皇牌空战 突击地平线 エースコンバット アサルト・ホライゾン	■ 2011 年 10 月 13 日发售 ■ NBGI ■射击	◆本周 20523 套 ◆累计 20523 套	X360
NEW 7	丧尸围城 2 番外篇 デッドライジング 2 オフ・ザ・レコード	■ 2011 年 10 月 13 日发售 ■ Capcom ■动作	◆本周 16913 套 ◆累计 16913 套	PS3
NEW 8	剑与魔法与学园 最终篇 新入生是公主殿下！ 剣と魔法と学園モノ。Final ~新入生はお姫様！~	■ 2011 年 10 月 13 日发售 ■ Aquire ■角色扮演	◆本周 16904 套 ◆累计 16904 套	PSP
→ 9	大家的节奏天国 みんなのリズム天国	■ 2011 年 7 月 21 日发售 ■ Nintendo ■音乐	◆本周 13202 套 ◆累计 520701 套	Wii
↓ 10	勇者斗恶龙 25 周年纪念 ドラゴンクエスト 25 周年記念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストI・II・III	■ 2011 年 9 月 15 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 12903 套 ◆累计 368146 套	Wii

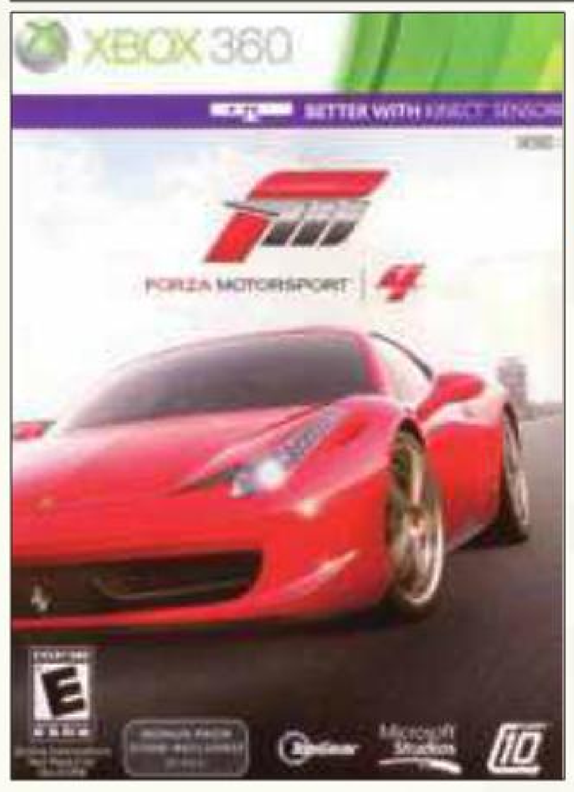
全面更改了游戏系统风格的《皇牌空战 突击地平线》在日本市场销量理想，双版本均进入了销量前十名。除了这款军事题材的新作，本周日榜上还有不少新面孔，针对本土市场加入了大量日式流行曲的《跳舞吧 Wii》也卖出了 9 万套，就一款欧美游戏来说成绩非常不错。上周热卖的《职业进化足球 2012》和《AKB1/48 与偶像在关岛恋爱》销量均有所下降，不仍然占据了榜单的第三和第四位。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 10 月 9 日 ~ 2011 年 10 月 15 日



1 极限竞速 4 X360

Forza Motorsport 4

■ Microsoft ■ 2011 年 10 月 13 日发售■竞速■上周排位：–

"《极限竞速》系列"的游戏风格属于拟真驾驶类型，力图让玩家在游戏过程中感受到如同驾驶真实车辆般地体验，本作进一步强化了画面表现，创造出了照片级的画面效果，玩家不但能够对自己的座驾进行涂装，还能随时在游戏中进入摄影模式，拍下爱车飞驰中的身姿。

本周：235 192 套　累计：235 192 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
2	战争机器 3 Gears of War 3	■ Microsoft ■ 2011 年 9 月 20 日发售 ■动作射击■上周排位：6	◆本周 103512 套 ◆累计 2816325 套	X360



3 NBA 2K12 X360

NBA 2K12

■ Take-Two ■ 2011 年 10 月 4 日发售■体育■上周排位：1

NBA 本年度赛季停摆，却没有影响到每年一作的《NBA 2K》系列"推出新作，本作加入了 15 个经典球员传奇模式，里头包含了迈克尔・乔丹、魔术师约翰逊和大鸟伯德等顶尖的 NBA 球星。本作的背打系统大幅度强化，跳投与突破的二择让对手难以招架，而且游戏加强了投篮的快感，外线的投球命中率相当高。

本周：99 258 套　累计：410 400 套



4 狂暴 X360

Rage

■ Bethesda Softworks ■ 2011 年 10 月 4 日发售■主视点射击■上周排位：2

开发商 Id 用新一代图像引擎 Id Tech5 打造的《狂暴》有着令人赞叹的真实画面，强大的美工水准在游戏那细节极其丰富的废土风光中展露无遗，室内场景的设计也显得独具匠心。游戏除了传统的主视点射击内容外，还加入了赛车和载具战，让玩家能够在废土上体验一回"生死时速"。

本周：89 201 套　累计：388 618 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
5	皇牌空战 突击地平线 Ace Combat: Assault Horizon	■ NBGI ■ 2011 年 10 月 11 日发售 ■射击■上周排位：–	◆本周 79729 套 ◆累计 79729 套	X360
6	皇牌空战 突击地平线 Ace Combat: Assault Horizon	■ NBGI ■ 2011 年 10 月 11 日发售 ■射击■上周排位：–	◆本周 79321 套 ◆累计 79321 套	PS3
7	跳舞吧 3 Just Dance 3	■ Ubisoft ■ 2011 年 10 月 7 日发售 ■动作■上周排位：7	◆本周 78289 套 ◆累计 198413 套	Wii
8	NBA 2K12 NBA 2K12	■ Take-Two ■ 2011 年 10 月 4 日发售 ■体育■上周排位：3	本周 77629 套 累计 324541 套	PS3
9	狂暴 Rage	■ Bethesda Softworks ■ 2011 年 10 月 4 日发售 ■主视点射击■上周排位：5	本周 44511 套 累计 190851 套	PS3
10	丧尸围城 2 番外篇 Dead Rising 2: Off the Record	■ Capcom ■ 2011 年 10 月 11 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 42767 套 ◆累计 42767 套	X360

美榜本周大作如云，老牌怪物级软件《战争机器 3》已经卖出了接近 290 万套，尽显王者风范。不过本周的销售龙头是拟真驾驶类竞速游戏的最强大品牌之一：《极限竞速 4》，23 万套的销量足以说明系列爱好者们对本作品质的肯定。NBA 赛事停止没有阻碍《NBA 2K12》的热卖，累计销量已达 40 万套。除此之外，在日榜上表现优秀的《皇牌空战 突击地平线》双版本占据了美榜的第 5 和第 6 位。

新作打榜

①任天堂的多方面努力下，3DS 目前一直在维持着非常不错的销量，近两周都有 5 万以上的出货量，不过在软件榜上仍然看不到太多 3DS 游戏，这一局面估计要等到 11 月初才能有所改善，相信目前不断上升的装机量会为 3DS 游戏销售带来不小的帮助。

②美国市场方面，多款大作的发售刺激了 X360 的销量，在硬件当中以两周各 10 万的销量独占鳌头，不过 3DS 的出货量也非常理想。软件方面，多款大作完全刷新了这张一个月前还相当缺乏变化的榜单，欧美主流的“车枪球”一个不落，势头一片大好。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年10月3日～2011年10月9日				
14	X360	狂暴	2011.10.4	7 897套
20	PS3	战神 起源收藏版	2011.9.13	5 542套
26	PSP	武装神姬 战斗大师 Mk.2	2011.9.1	45 513套
27	3DS	闪乱神乐 少女们的真影	2011.9.22	65 784套
32	PS3	ICO/汪达与巨像 高清合集	2011.9.22	103 470套
2011年10月10日～2011年10月16日				
13	PS3	真・三国无双 6 猛将传	2011.9.29	109 628套
20	PS3	F1 2011	2011.9.20	33 627套
33	PS3	狂暴	2011.10.4	15 401套
40	PSP	武装神姬 战斗大师 Mk.2	2011.9.1	49 120套
42	3DS	闪乱神乐 少女们的真影	2011.9.22	69 191套

本作是以可爱机娘为卖点的“《武装神姬》系列”第二作，游戏一改机器人战斗题材的热血风格，用相貌甜美性格各异的少女们作为主角，让游戏面貌为之一变，带上了浓浓的萌感。游戏能够继承上作的存档，武装神姬们的亲密度上限、改造空间都得到了提升，还加入了新的角色和新的战斗舞台。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年10月2日～2011年10月8日				
11	X360	蜘蛛侠 时空边缘	2011.10.4	45 766套
12	PS3	蜘蛛侠 时空边缘	2011.10.4	37 245套
14	PS3	ICO/汪达与巨像 高清合集	2011.9.22	141,798套
18	X360	跳舞吧 3	2011.10.7	25 097套
22	Wii	NBA 2K12	2011.10.4	18 757套
2011年10月9日～2011年10月15日				
11	PS3	黑暗之魂	2011.10.4	208 786套
16	X360	黑暗之魂	2011.10.4	115 478套
18	PS3	丧尸围城 2 番外篇	2010.10.28	17 833套
29	X360	芝麻街 从前有只怪兽	2011.9.27	15 813套
41	X360	蜘蛛侠 时空边缘	2011.10.4	55 417套

本作是《蜘蛛侠 破碎维度》的续作，不过剧情与上作的联系并不大，只保留上作四位主角中的两位：神奇蜘蛛侠与蜘蛛侠2099，来演绎了一段时空交错的精彩故事。游戏的系统在上作的基础上进行了一定程度的改进，还加入了独特的时空悖论力场，战斗时快感十足。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	10月3日～10月9日	10月10日～10月16日
1	3DS	2 028 695台	53 924台	55 025台
2	PS3	871 011台	28 328台	28 596台
3	PSP	1 318 229台	25 109台	25 271台
4	Wii	400 111台	12 618台	12 161台
5	NDSi LL	264 039台	2 175台	2 721台
6	NDSi	230 418台	1 718台	1 999台
7	X360	54 336台	1 346台	1 887台
8	PS2	74 365台	1 326台	1 280台
9	NDSL	19 364台	51台	71台
10	PSPgo	15 420台	0台	0台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	10月2日～10月8日	10月9日～10月15日
1	3DS	1 964 863台	67 328台	65 942台
2	X360	33 565 446台	106 148台	107 910台
3	PS3	21 039 057台	68 991台	70 473台
4	Wii	42 049 955台	43 112台	47 757台
5	NDS	56 079 813台	32 541台	29 547台
6	PSP	22 511 365台	18 011台	16 528台
7	PS2	56 190 382台	14 463台	14 460台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

@读者期待榜@

连续多期调查将注意力放在了硬件上，这一次，读者调查的重心放回了大家最为关心的游戏上，不但在最期待游戏调查表上放出了《战地 3》和《最终幻想 零式》这样的大作，就连特殊调查的对象也是当今主视点射击游戏的两大巨头：《战地 3》和《COD 现代战争 3》。到底这两款大作哪一个更受玩家们的欢迎，最近又是哪一款游戏最受玩家们的期待，让我们来看看调查结果吧。

※ 每期的调查表都会在 UCG 的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加 UCG 的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加 285 期投票的读者将有机会参加 286 期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目）。此外，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn，欢迎各位来信说出自己的意见，帮助洛克共同进步。

本期特殊调查：在本月底和 11 月初，两款主视点射击大作即将登场，各位玩家们是更喜欢延续经典的《COD 现代战争 3》，还是喜欢异军突起的《战地 3》？

对于喜欢主视点射击游戏的玩家们来说，“《COD》系列”的经典地位是毋庸置疑的，早在《COD 现代战争》当中便已经与玩家们出生入死的普莱斯与“肥皂”，在《COD 现代战争 2》中献给了玩家们一场更为精彩的战斗，谁敢说自己不期待他们在《COD 现代战争 3》中的登场。而作为一直深受核心军事游戏玩家追捧的“《战地》系列”转型为主流射击大作的第一次尝试，《战地 3》也承载着无数玩家的关注与期盼。从读者的调查结果看来，两部作品的支持者可谓是平分秋色，《COD 现代战争 3》得票稍高，《战地 3》略低一些，不过令人意想不到的是，超过半数的玩家其实对两款游戏都非常有爱，看来天下“战友”是一家，比起作品优劣之处的意气之争，还是开开心心地享受游戏最为实在。接下来，让我们听听玩家们又是怎么说的。

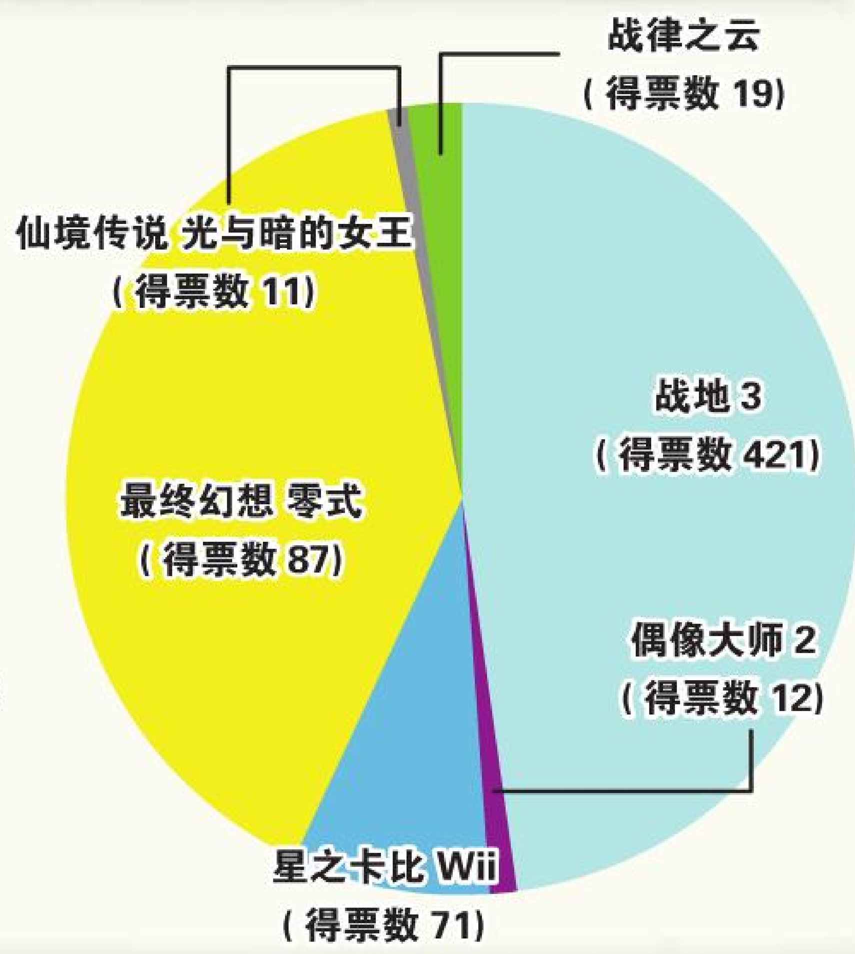
小胖310：感觉COD的优秀毋庸置疑，但目前的情况来看，战地3的质量也值得期待，只要有了竞争，玩家才是最受益的

Kenn：比起《战地3》，我还是比较期待《现代战争3》。前两作的单机剧情实在太好了，到结尾还是给人一种耳犹未尽的感觉！《战地3》也大幅强化了本作的单机剧情，但前作的影响，不知道新作可以带给我们什么样的体验~~

零零风风：被《战地3》的一系列预告片震撼了！

285 期排行榜最期待游戏调查

如果有读者想问本次最期待游戏调查为什么没有《COD 现代战争 3》的身影，只有《战地 3》？洛克我也只能说一声抱歉了，因为虽然两者的发售日非常相近，但是并不属于同一个月份，所以无法提早把这款万众期待的主视点射击大作放到调查表中。少了主要对手，《战地 3》不负众望地得到了本期最受读者期待游戏的殊荣，不过自公布之时已经让玩家们期待了许久的《最终幻想 零式》也得到了 40% 的票数，希望这款游戏的最终表现能够对得起玩家们的耐心守候。游戏的具体得票数据请参阅右图：



读者评论

战地 3

罗丝才尔德： 试看《战地3》能否HOLD住《COD》。

海星： 感受真实宏大刺激的战争场面，除了《战地3》谁可比肩？！

星之卡比 Wii

白小初： 《星之卡比》一直是本人玩的啊……GBA到NDS。感觉很好。

宇仔： 很想再次回味童年时和同伴玩星之卡比的趣味。

最终幻想 零式

奶昔猫： PSP末期的最后大作 以此来结束PSP光荣的使命。

回忆册： 《FF零式》可谓是超级强大的哇,华丽华丽的声优，还有那壮观的画面，真难想象在小P上能看到如此让人HOLD不住的画面吖。玩了试玩版后对他的喜爱更是加深。真希望快点到发售日，早早玩上这款可能是小P上最后一款的《FF》，最后的大作……

Wii	塞尔达传说　天空之剑	Nintendo	动作角色扮演
	The Legend of Zelda:Skyward Sword		日版
	预定2011年11月23日	1人	售价未定
	对应Wii Motion Plus		推荐玩家年龄：全年龄

文 八重樱　美编 心の永恒



怀旧与进化并存！由天空启程的全新传说！

经历了25年的风雨洗礼，《塞尔达传说》已经发展成为了任天堂旗下当之无愧的金字招牌。在25周年纪念之际，一款全新的《塞尔达传说》即将与玩家们见面。这款名为《天空之剑》的“塞尔达”以辽阔无际的天空和大地为舞台，在简单爽快的操作中带领玩家经历气势磅薄的物语，醉心于怀旧与进化之中。



林克的青梅竹马，塞尔达神秘失踪后，林克为寻找她而踏上了旅途。





本作的主人公，骑士学校的在校学生。坐骑是极为稀有的红色楼阁鸟。



©2011 Nintendo

通过 Wii Motion Plus 体验超乎想象的操作乐趣！

本作中的剑术动作会细分为纵斩、横斩、斜斩、突刺等等，导航手柄则充当盾牌。想要进行这些精准的操作自然离不开Wii Motion Plus的辅助，不过可能很多Wii玩家还没有购入Wii Motion Plus，为此，任天堂也贴心地推出了本作的同捆限定版，包括一张游戏本体、一支印有本作LOGO的金色Wii Remote Plus手柄以及一张《塞尔达传说》25周年纪念交响音乐会CD，这套限定版售价为69.99美金(美版)。







◀正在剑道场练习中的林克。玩家的每一个动作都会被精准地反馈到游戏画面上。





▲这是练习用盾牌格挡的场面。在恰当的时机防御的话还可以获得跳返的机会。

◀左右挥舞宝剑砍断面前的障碍物。在攻击敌人时，挥剑的方向也十分重要。

法伊





圣剑之精灵，既是林克的同行者，也负责着林克冒险的指引工作。

带有“阿凡达”色彩的物语

本作的舞台是被称为“天空楼阁”的空中悬浮小岛。居住在岛上的人自古以来都拥有一只专属于自己的飞行坐骑楼阁鸟。在这片和平的世界中，将会上演怎样的故事呢？





▲骑士学校的阿维尔老师。在林克所居住的宿舍里，住着各种各样的NPC。

▶在小岛的中心地带有一座购物中心，玩家可以在这里购买、修理、强化自己的道具，也可以从占卜师那里获得一些有趣的信息。

巴多





和林克一样同就读于骑士学校，因为喜欢塞尔达，所以无时无刻不在找林克的麻烦。

盖波拉校长





骑士学校的校长，同时也是塞尔达的父亲，委托林克去寻找失踪的女儿。

简单直观的操作

除战斗以外，在游戏探索与解谜的过程中同样会使用到Wii Motion Plus。游戏初期，操作方法会在画面下方提示，熟悉之后可以选择关闭提示。无论是《塞尔达》系列”的老玩家，还是第一次接触本系列的新玩家都能很快上手。





▲通过移动箱子攀爬到一些之前不能到达的地方是《塞尔达》系列”的传统，在本作中依旧得到保留。

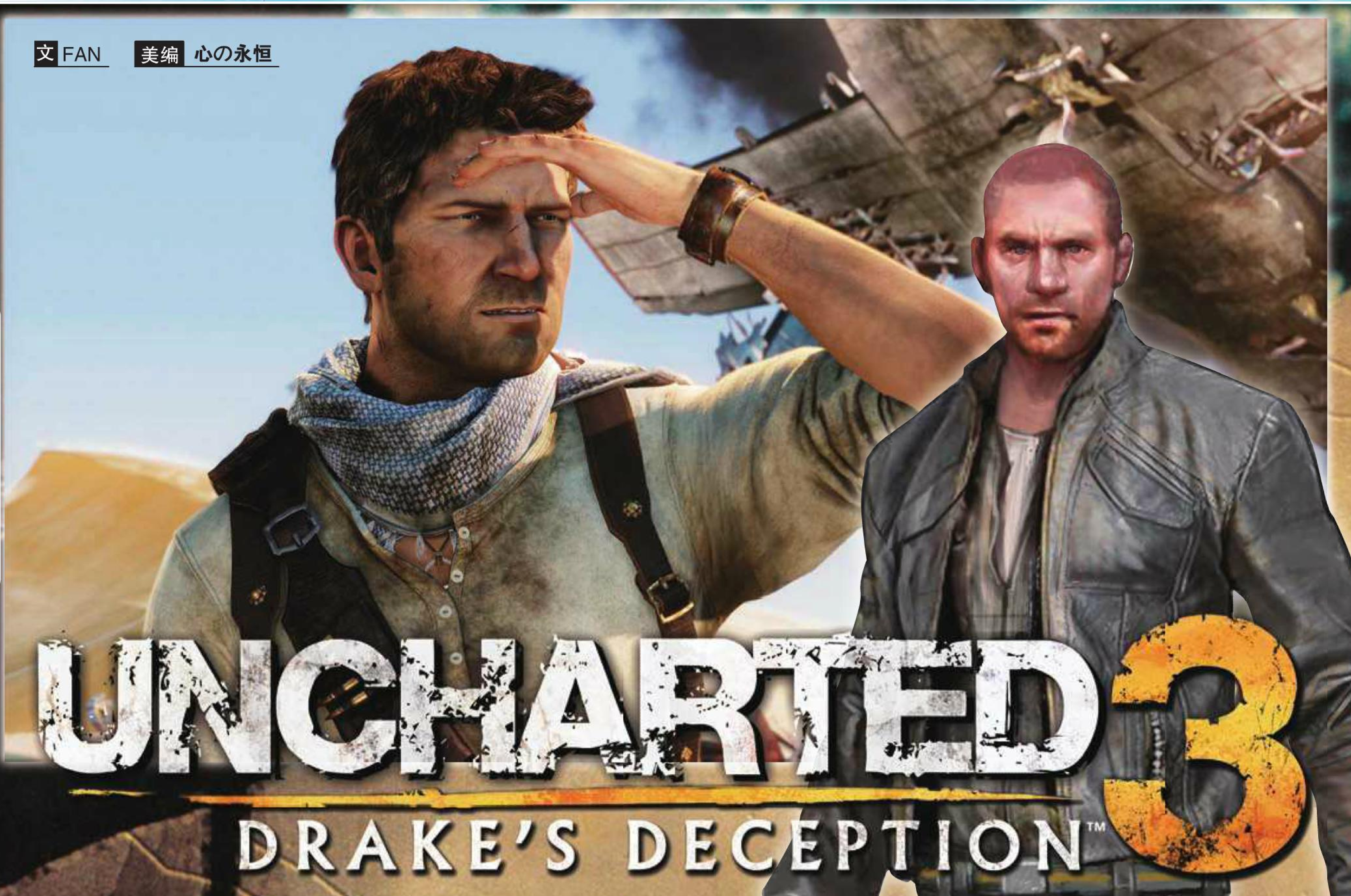


▲图中心绿色的圆圈是体力槽，当林克进行攀爬或需要消耗大量体力的运动时体力槽就会不断减少，当体力槽为零时，林克就会从高处摔下。



◀楼阁鸟的飞翔姿态同样需要Wii Motion Plus来控制。上下挥动控制器还可令楼阁鸟的飞行高度上升。

文 FAN　美编 心の永恒



未知海域3 德雷克的诡计	SCEA		动作冒险
PS3	UNCHARTED 3: Drake’s Deception		繁体中文版
	2011年11月1日	1～2人	59.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：13岁以上

有着明星外貌的敌人？

自上次“前线狙击”后又经过了一段时间，游戏公布了几段视频，有剧情的，也有演示的，游戏初期的一段追逐飞机和空中生死搏斗的流程想必各位玩家也已经看过多次了，虽然游戏的具体素质如何还不得而知，但凭着系列一贯的高制作水平，玩家们想必是无须担心的。本作的剧情似乎比起前两作都要更为黑暗，就连副标题中也表明了身为主人公的德雷克将要要起诡计来，可以想象故事当中将会充斥着重重阴谋和各种勾心斗角，而这一冲突的核心应该就是苏利文的老情人凯瑟琳·马洛。这位看起来老谋深算又充满了魄力的女士到底是如何跟德雷克产生冲突的，而他们之间的恩怨又将会如何了结，带着这些悬念，让我们一起期待这款大作的早日到来。

▶标志性的光头与占据整个下巴的短胡子让他看起来充满了攻击性。



◀古老的匕首，带有玄妙符号的笔记，泛黄的地图，古老的数据与相片，还有子弹和罗盘，小小一幅图便勾勒出了本作的所有元素。

©2010 Sony Computer Entertainment America LLC. UNCHARTED 3: Drake's Deception is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Created and developed by Naughty Dog, Inc. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS AND "PS3" AND THE PLAYSTATION NETWORK LOGO ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

相貌凶狠的头号打手



杰森·斯坦森?

标题只是一个小小的玩笑，实际上这位老兄的名字还没有在任何情报中公布，就连关于他的人设原画，也只有一个名为“暴徒”（Thug）的代称。就光从外貌和言行举止来说，这位仁兄倒是令人想起了以出演各种如《机械师》《敢死队》和《非常人贩》等动作片中硬汉主角而闻名的英国演员杰森·斯坦森（Jason Michael Statham）。从游戏最初公布的影像看来，他是凯瑟琳手下最为得力的打手之一，带领一众手下逮住了身着西装的德雷克和苏利文，在后巷中把两人狠狠揍了一顿，然后留给了从容乘车过来的凯瑟琳处理。在故事余下的剧情当中，想必德雷克会和他有再度交手的机会，而这一次，他们之间的对决就不再会是和平收场了。

克洛伊的回归



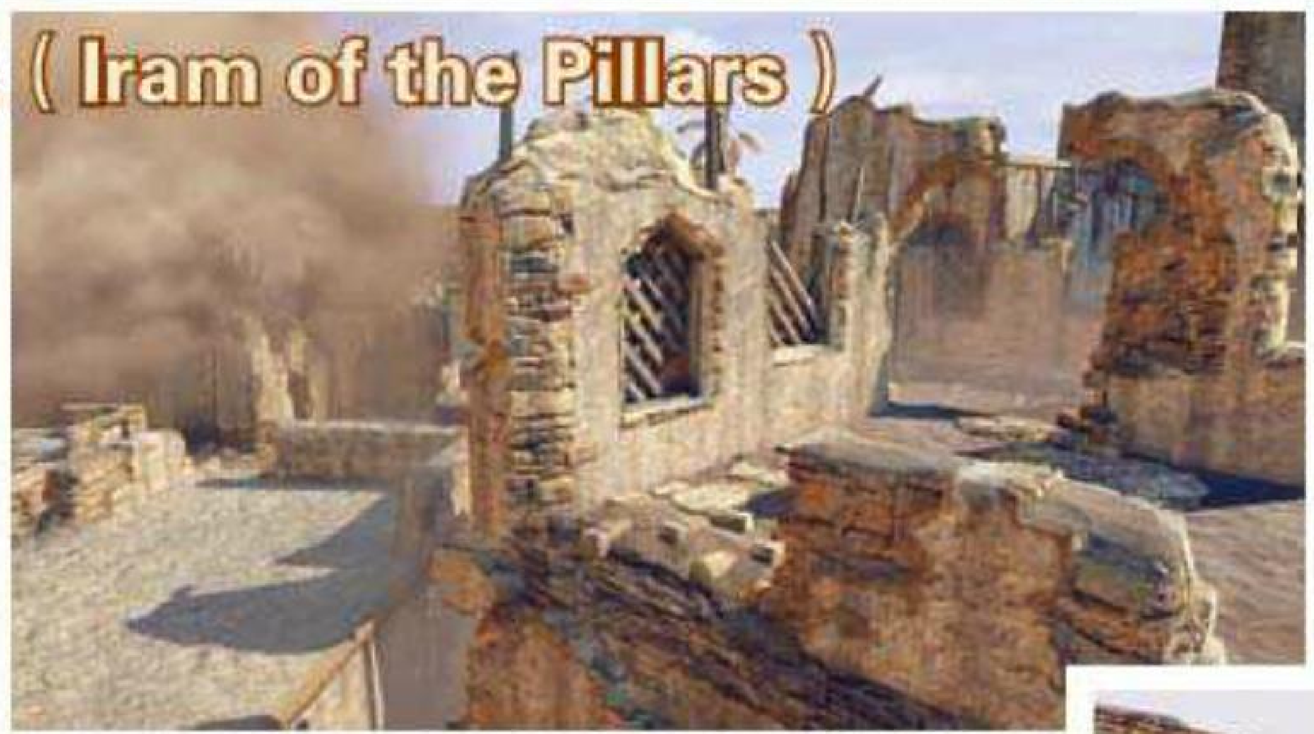
▲眉头深皱的克洛伊显然也担心着德雷克的安危。

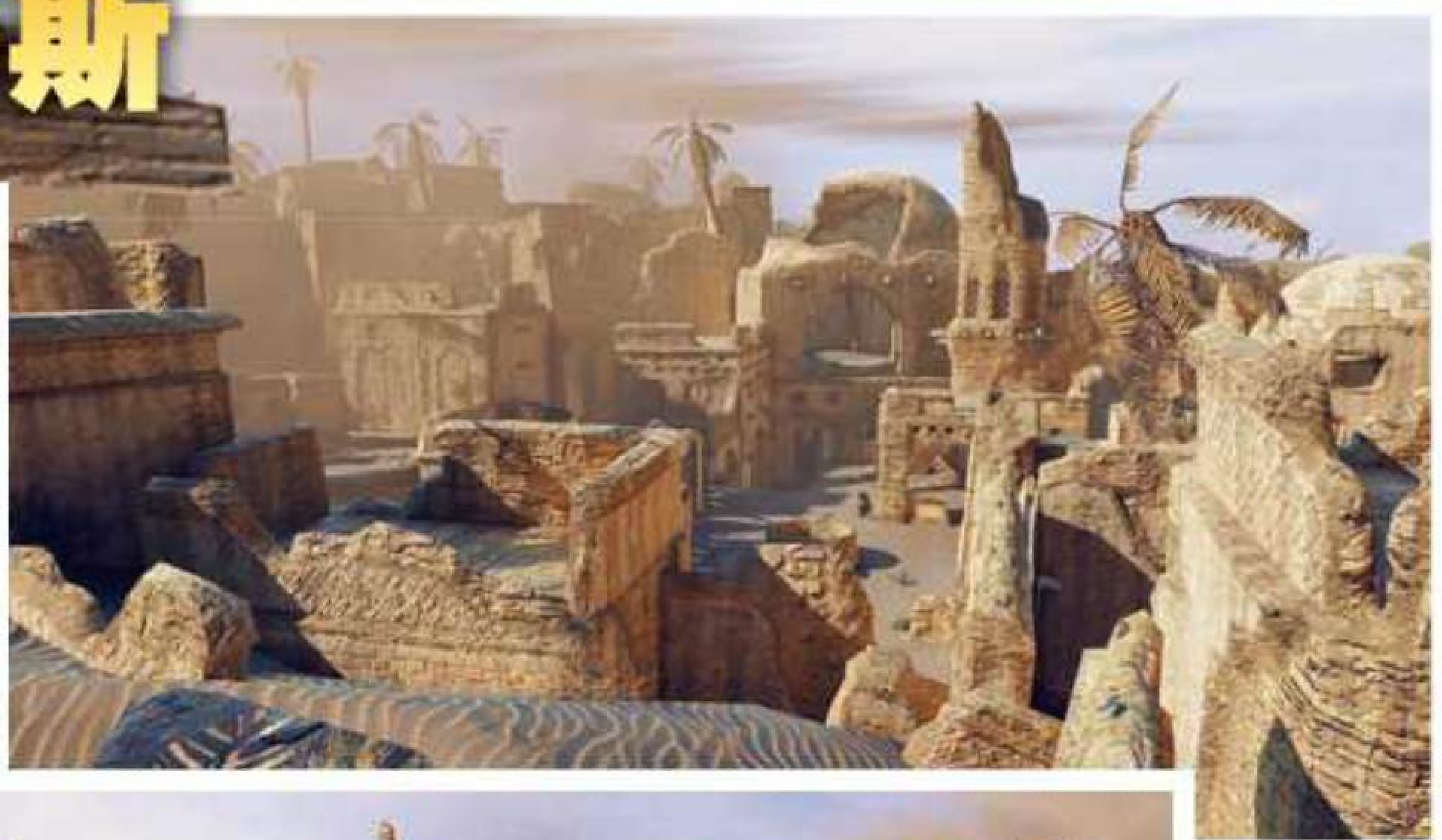
克洛伊·弗雷泽

在第二作中有着不少戏份的克洛伊本次只是在剧情中稍微露了个面，似乎在经过第二作的结局后，那场在她、艾琳娜和德雷克之间的三角恋情已经分出了胜负。但在本作当中，艾琳娜左手上的戒指让这一切发生了变数。到底德雷克是否真的有按照克洛伊的建议，对着艾琳娜表达自己的心意，而那枚戒指又是否真的是德雷克所送？如果是真的，那艾琳娜和德雷克能够在系列的第三作当中有情人终成眷属也算得上一件喜事。但如果，那戒指并非是德雷克所送呢？这其实是一个更符合逻辑的推理，因为假设德雷克真的对艾琳娜许下了婚约，再不断地出门进行极为危险的寻宝活动显然并不理智，而艾琳娜也可能并不会接受自己的未婚夫一次次地出身远行，孤身犯险，他们之间的婚姻似乎必须建立在德雷克的妥协上。而与艾琳娜相反，克洛伊却是个更为野性的女孩，她或许并不如艾琳娜那么纯洁，但老于世故的思维方式和矫健的身手都意味着她更适合参与到德雷克的冒险生活当中，或许这段三角关系还会有新的转机？

沙漠中的亚特兰蒂斯

千柱之城（Iram of the Pillars）



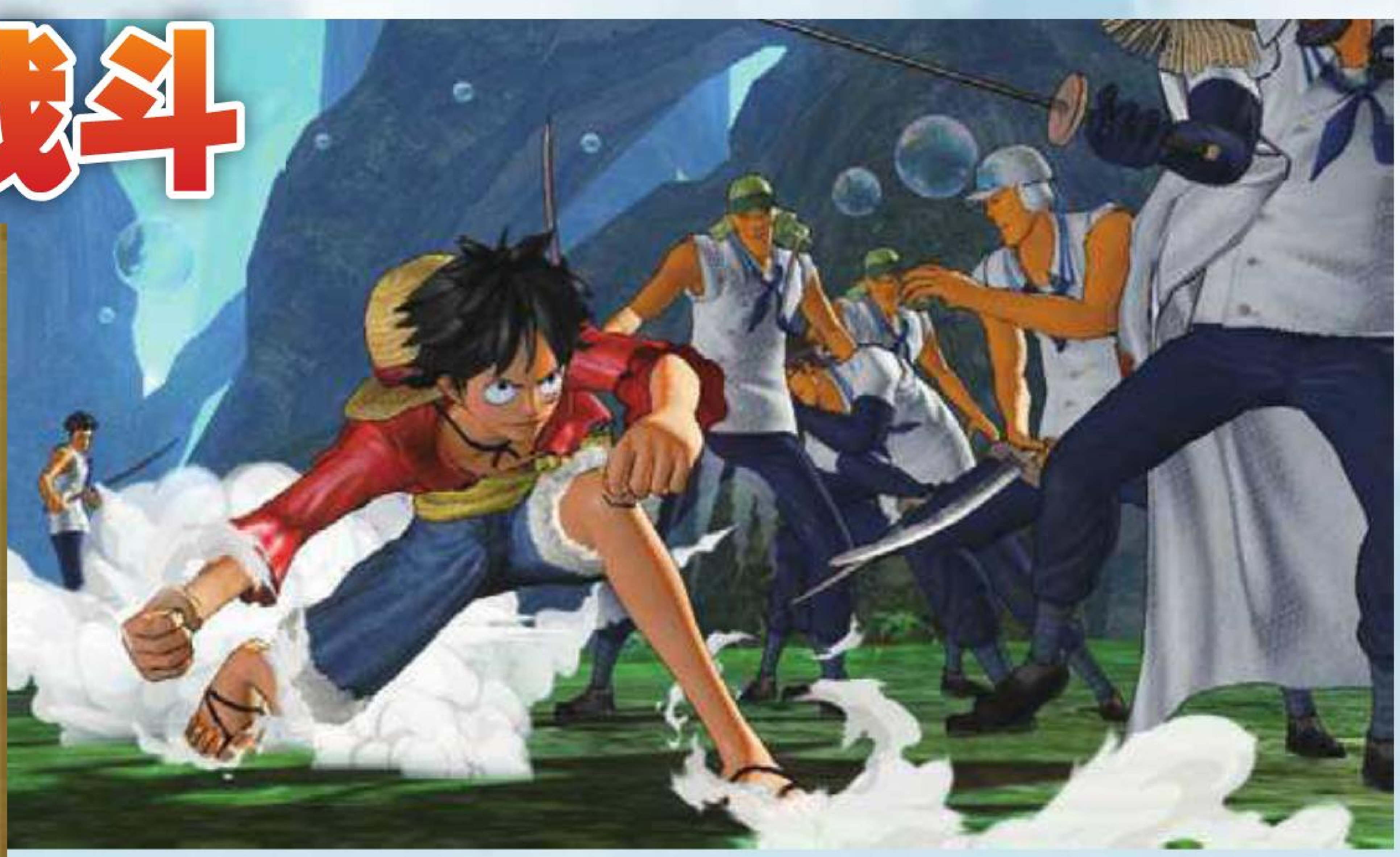




▲古老的城市遗址伫立在沙漠中，根根刺向天空的断裂支柱让它获得了“千柱之城”的外号。

埃雷姆（Iram）是阿拉伯词汇的音译名，在当地的传说当中，这座城市位于阿拉伯半岛的南端，传闻中在古代，埃雷姆中的商人与沿海地区的城市、中东的城市甚至是远至欧洲地区的城市进行贸易，在城市当中累积了大量的财富，成为了一座传说中的黄金之城。但这座城市从来没有被历史学家们发现过任何存在的证据，而这个失落城市传说最为人所知的出处，却是一本非常普及的神话小说：《一千零一夜》。顽皮狗制作组显然从这个传说当中摄取到了灵感，用以在游戏中构筑出这座传说中的千柱之城，而且还为这座城市安排了一个与其古老历史所相符的庞大阴谋。

无双式的爽快战斗



海賊無双 KAIZOKU MUSOU

海贼无双	NBGI	动作
PS3 ワンピ一ス 海贼无双		日版
发售日未定	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		

作为当今《少年 jump》中最受欢迎的热血漫画，《海贼王》从连载至今虽已推出过数款游戏，其中也不乏一些素质上乘的作品。本次 NBGI 联合光荣为我们带来了全新的无双类作品，有趣的是，在漫画的最新章“人鱼岛篇”中尾田也让草帽海贼团上演了一场十 VS 十万的无双表演，使得本作的登场师出有名。下面就让我们一起看看，游戏的素质究竟如何吧！

文 洛克 美编 NINA

高度还原的场景！

本次战斗的舞台忠实还原了漫画中的场景，初识厨师山治的海上餐厅、海贼团初尝败绩的香波地群岛，这些经典场景皆将成为本次的战场。相信本作所收录的剧情也将是《海贼王》原作中最饱满的部分。



漂浮在大海中的梦幻餐厅

由大海贼红脚・哲普所经营的海上餐厅，由于在这里可以享用到世界各地的美食，因此有不少人慕名而来，同时这里也是路飞和山治相遇的地点。



绝对无法逃脱的监狱之岛

世界第一的大监狱——推进城因佩尔顿，用于关押一些穷凶极恶的重犯。在这里路飞结识了革命军的伊万科夫，并和他组队脱离监狱岛，参与“顶上大战争”。



主人公 蒙奇・D・路飞

为了得到海贼王罗杰所留下的秘宝“ONE PIECE”而踏上旅途，梦想是有朝一日当上海贼王。因为从小受到“四皇”之一的红发香克斯照顾而一直戴着草帽，故被人们以“草帽路飞”相称。胸前的十字形伤口是在“顶上大战争”中被海军的大将赤犬所伤。不过也正因为有这个伤口的存在，相信本作会收录漫画的最新内容，使游戏更令人期待。

体验一骑当千的快感！



▲与“王下七武海”的巴索罗米・熊展开激战，虽然路飞开启可以增加自身能力的二档，但面对拥有肉球果实的熊，路飞又胜算几何?



▲使用连续的橡胶枪攻击远处的敌人，从图中可以看出这招的攻击距离和威力都不容小视，相信是清兵利器。

无双类的游戏一向以简单而爽快的操作吸引玩家，本作自然也不例外。在游戏中玩家只要以简单的按键组合就能使出原作中那些华丽多彩的技巧。可惜官方还未发布游戏的具体操作方式，有多少可用角色也不得而知。但从公布的图片来看，路飞由于橡胶果实的关系使他成为一名远近皆可的强力角色，二档、霸气等设定也得以保留，超高的还原度让人期待度满点。

© 尾田荣一郎 / 集英社・フジテレビ・东映アニメーション ©2011 NBGI

超级马里奥3D大陆	Nintendo	平台动作
3DS スーパーマリオ 3Dランド		日版
预定2011年11月3日	1人	4800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

在广阔的3D世界中展开全新冒险！



离《马里奥》正统续作的发售日已不足一周，相信每个任天堂的FANS已经迫不及待想要玩上本作吧？这段时间任天堂也接连放出大量新内容为游戏造势，下面就让我们一起来看看，本作都有什么令人眼前一亮的地方吧！

文 洛克 美编 NINA

丰富有趣的关卡设计



为了突出3DS的机能，游戏为玩家准备了多种视角，除了传统的2D视角外，游戏还收录了俯视、斜向45° 等全新视角。当然，为了更好地突出这些视角的演出效果，新的游戏方式同样必不可少。



▶发现望远镜后千万不要错过，可能会看到意想不到的好东西哦。

望远镜

在3D关卡中才会出现的道具，使用望远镜就能进入“瞭望模式”。此时玩家只要利用3DS的陀螺仪功能，向想要观察的方向移动3DS就能观看到远处的景物，相信灵活运用这个道具可以找到不少平时不易发现的隐藏要素。



▲进入瞭望模式能看到远处的场景，事先知道前方的关卡设计将使攻关过程变得更加容易。



◀敌人挡住了马里奥的去路，我们又该如何应对他的攻击呢？

活用道具解决敌人

“《马里奥》系列”之所以在全球范围有如此大的影响力，除了精心设计的关卡，那些犹如天马行空般的奇异道具同样功不可没。虽然本作追加了地上翻滚、空中回转攻击等新动作，但让老玩家怀念不已的狸猫叶、蘑菇等道具也得以保留。

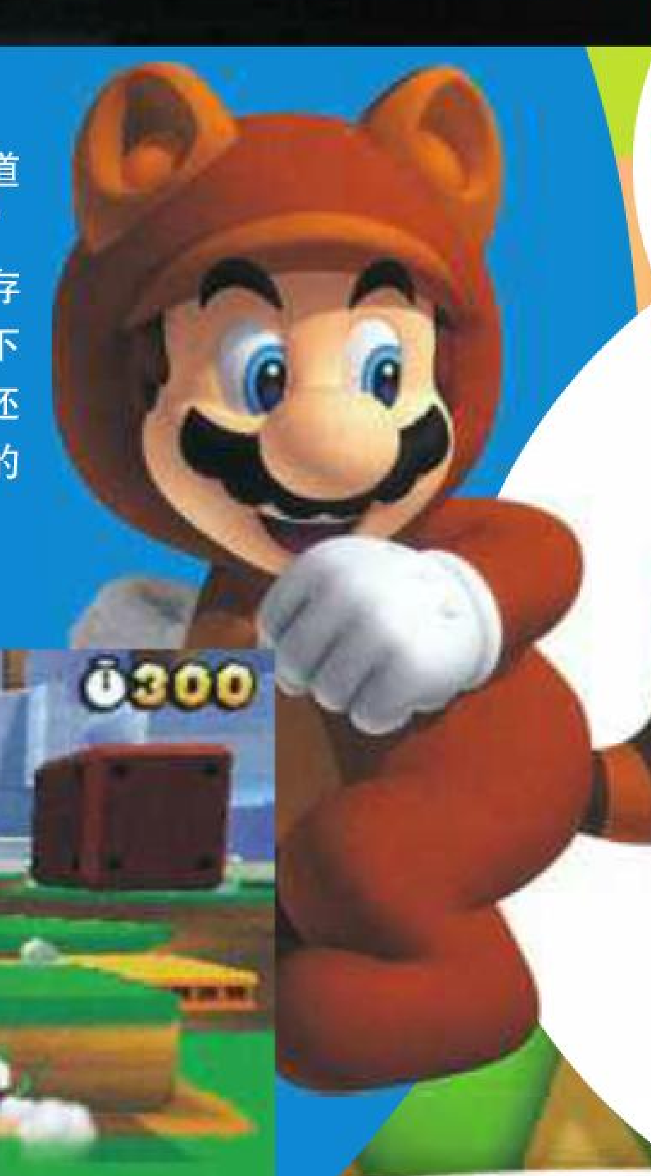


▶经典的变身道具“狸猫叶”在本作中依然存在，在该形态下不断摆动尾巴还能增加马里奥的滞空时间。

▲踩乌龟获得的龟壳可谓是清兵神器，把龟壳丢出去打倒敌人吧。



▶星星可以说是系列中的最强道具，它不仅能让马里奥的移动速度大幅提升，还能使马里奥在一定时间内处于无敌状态，善加利用可以安全通过一些危险地带。



辅助机能

自从照顾新手玩家的向导模式登场后就受到众玩家的一致好评，本作自然也收录了类似功能。当玩家在同一个关卡里面连续失败数次都没有完成关卡时，游戏就会出现一个“辅助箱子”，里面贮存着数种对过关有利的道具。



无敌树叶

失败5次后获得，和狸猫叶不同，使用后可以在关卡中变身为一直处于无敌状态的超级狸猫马里奥。

▶超级狸猫马里奥的外貌和普通的狸猫马里奥也大不一样，获得这个形态能使游戏难度下降几个档次。



神奇羽毛

失败10次后获得，可以将玩家传送到离终点很近的地点，非常便利的道具。

©2011 Nintendo

新作短波

前几期预言过的游戏大潮终于铺天盖地席卷而来（这大潮不是你预言来的吧！），让人透不过气来。不得已只能放弃一些小品级的游戏，虽然我知道这些游戏中绝不缺乏精品，但是看着手头已经堆积如山的各类大作……还是明年年中那段游戏淡季再来补偿你们吧！对于一个游戏玩家来说，年底才是最可怕的时节……





10 月开始的美式游戏轰炸即将开始，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》已经发售，紧接着的还有《未知海域 3》《战地 3》等大作，所有喜欢美式游戏的玩家一定会乐得合不拢嘴。本次短波带来了一位老朋友马克思·佩恩，虽然之前的造型很是颓废，但最近公布焕然一新的马克思是不是让老玩家热泪盈眶了？另一款《刺客信条 启示录》也是年底必玩的大作之一。

PSP Konami 近日召开发布会宣布由 tri-Ace 制作的 PSP 平台角色扮演大作《边境之门》将于 2011 年 12 月 22 日发售。游戏的初回特典是《幻想水浒传》中主角造型的防具，而限定版中还将收录游戏的原声音乐。发布会还公布了三名角色，这三名角色的声优分别是大原さやか、皆川纯子和远藤绫。

多机种 将于 12 月 8 日发售的《龙珠 终极风暴》最近公布了战斗系统的细节。角色离敌人比较近的时候会和敌人肉搏，而离得比较远的时候则会使用气功战斗。近身战斗的时候会根据情况选择两种不同的攻击模式：突进攻击和吹飞攻击。

PSP 11 月 10 日发售的经典名作《跨越我的尸体》的重制版近日在 PS Store 上推出了试玩版，有兴趣的玩家可以去尝试一下，看看本作有什么变化。游戏正式发售的特典是珍稀神族“桃果仙”的下载卡（笔者居然联想到了桃谷六仙……）。

紧急速报

勇现会社

3DS 策略 ■勇现会社ブレイブカンパニー ■日版 ■NBGI ■2011 年 10 月 12 日

以“出租勇者帮委托人消灭魔王”这个充满想象力的题材而闻名的 3DS 策略游戏《勇现会社》近日公开了一些细节情报，让我们一起走近这个充满想象力的异色作品吧！

社长秘书

所谓社长秘书，其实就是在经营画面中出现的花瓶型角色，一般来讲秘书的台词只有三句：“您有什么事吗？”“这个设施是用来 XXX 的。”以及“您确定要这么做吗？”不过目前登场的两个秘书可不是省油的灯，不知道在《勇现会社》里，这些秘书除了本职工作之外会不会还有一些其他工作（比如亲自上阵杀敌……）可以做。



女武神

CV：井上喜久子

从《女武神传说》偷渡过来的女武神，为了帮助迷惘的人们而来到这个世界。但是由于接受了大女神的命令不能亲自参加战斗，所以只能以秘书的身分协助勇现会社的社长，也就是各位玩家。



小牟

CV：南央美

相信这位千年老狐妖大家已经很熟悉了……来自《Namco X Capcom 梦幻大决战》的小牟，某天因为调查某个神秘事物来到这个世界，机缘巧合之下认识了勇现会社的社长，被社长以巨额工资雇佣成为秘书……

［文：金馆长］

勇者传承

每一位勇者都有自己的勇者等级，上升到一定程度之后就可以转职到上级职业。一旦达到转职要求，这名勇者就会向社长提出私人报告，确认签名之后就可以转职了。

转职有两个方向，能力平均的正统系和特化某种能力的特殊系。

战士转职



正统系：グラディエーター，速度和爱得到强化，能力平均。

特殊系：バーサーカー，速度下降，力量大幅上升。

弓兵转职



正统系：ハンター，体力和防御力上升，适合做肉盾。

特殊系：スナイパー，力量强化，攻击力非常出色。

巫师转职



正统系：スペルマスター，爱得到大幅强化，战斗中可以使用更多的魔法。

特殊系：ルーンマスター，知力上升，魔法的威力和效果大幅提升。

偶像转职



正统系：スター，爱上升，成为战斗中不可或缺的辅助系角色。

特殊系：一发屋，爱下降，但是战斗力大幅上升，不愧是战斗歌姬！



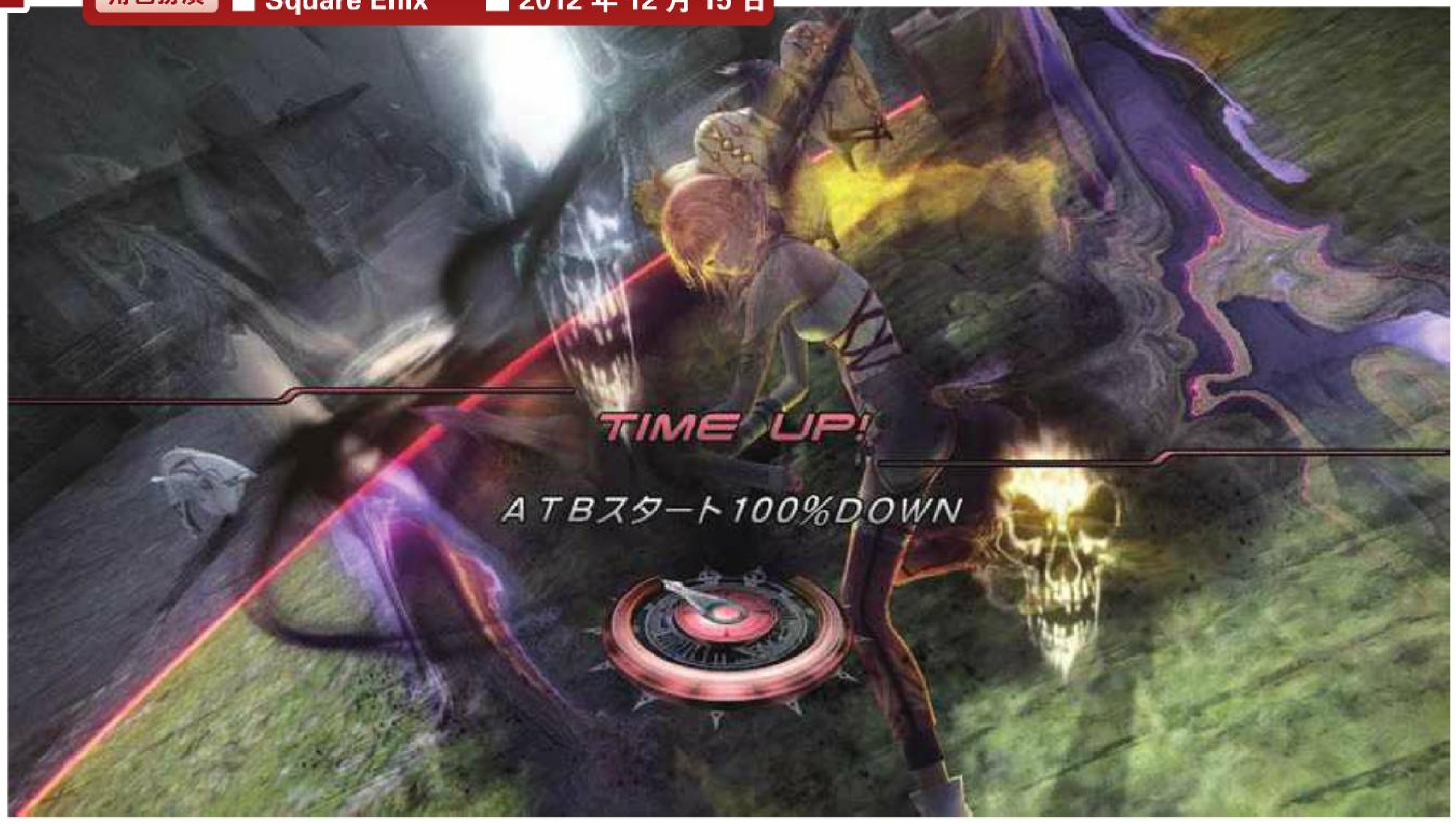
次世代勇者

游戏中能被玩家雇佣的勇者都是有会生老病死的，年纪大了一样会退休，干这种常年处于危险之中还拿不到医保的职业，相信勇者们大概干不到 50 岁就会退休的吧……不过勇者在退休之前，如果他已经有了爱人，那么他就有一定几率把自己的孩子推荐到社里工作（传说中的火坑……），这些老勇者的孩子就是所谓的“次世代勇者”，他们会继承上一辈的部分能力，而且初期的勇者等级也会高一些，能更早地转成高级职业。

最终幻想 XIII-2

多机种 角色扮演 ■FINAL FANTASY XIII-2 ■美版 ■Square Enix ■2012年12月15日

对应平台为 PS3、X360 ［文：金馆长］



近日，Square Enix公布了《最终幻想XIII-2》的两款预约特典，这两款特典是以内附下载码的形式给预约本作的玩家的，其中，在LAWSON和HMV预订可以获得其中一款特典，而在e-STORE预订的玩家则会获得另一款特典。

在LAWSON和HMV预订的玩家可以获得女主角的专用武器“**セラフィックウイング**”。这款和“《最终幻想》系列”知名饰品拥有同样名字的武器有着在攻击时吸取攻击对象HP的特性。由于女主角本身在队伍中的职责就是负责回复，在前期和中期缺乏强力范围回复手段的时候她就可以专心回复队友，而自己损失的HP则可以通过攻击适当补回，在中前期一些难度比较高的战斗中会极大地减轻我方的回复压力，让攻关难度稍有下降。

而如果玩家选择在e-STORE预订该游戏的话，则会获得男主角的专用武器“**カラミティブレード**”，这套双剑直译过来的话名字叫做“劫火之刃”，看起来好像是攻击中会附加火属性或者拥有很强的攻击力。不过这把武器的特性可不像它的名字那么富有侵略性，它的特性是加快ATB槽的积蓄速度，也就是加快男主角的行动速度，在前中期的作用比较大，在战斗中规定时间内可以进行更多次的行动，就像熊熊烈火般不断地灼烧着敌人，这么一想这把武器倒也算名副其实。



可能有玩家会抱有疑问，如果我没有在上述三家店铺预定，那是不是说明我的前期游戏难度会明显比预定的玩家要高？这点大可放心，SE表示：即使拿不到这两件武器，中前期的游戏难度也不会让玩家觉得过高，这两件武器的作用是让那些预定的玩家获得更多的游戏乐趣而已，而且这两件武器的性能并不是太影响平衡，在中后期很多武器都可以取代这两件特典武器，就连吸收HP和加快ATB这两个特性本身也不是什么稀有货，很多武器上都可以附加这个特性，所以这两件武器实际上并不影响游戏的平衡性，没有预定的玩家完全不用担心受到“差别待遇”。

元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团

3DS 动作冒险 ■スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団 ■日版 ■Square Enix ■2011年11月2日

［文：金馆长］

《勇者斗恶龙》系列”衍生作品《元气史莱姆3 大海盗与尾巴团》近日公布了通信对战的一些细节，其实乐趣十足的通信对战已经成为了本作的一大特色，前作就可以进行二对二的“战车对战”，而本作中没有战车，不过有比战车大很多倍的战船！这次的二对二通信对战相信会比前作气派得多。

对战前可以设定对战条件，比如参战等级、战船HP等等，战斗胜利后可以获得不同的奖励，而且“赏金值”也会上升，通过赏金值多少可以看出角色的实力。





战斗中可以获得各种道具，可以帮助你更好地进行战斗，目前已知道具有如下几种：

乌贼鱼雷：可以从水下攻击敌人，速度快而且可以同时携带三发，防不胜防。

治疗花：顾名思义，回复史莱姆们的HP值。

加速指轮：一旦背上加速指轮，行动就会加快，这东西还能当做炮弹打出去。

花火：击中敌人爆出绚丽的烟花，杀伤力极大。

让我们灵活利用道具打败敌人，争取成为史莱姆界的第一赏金首吧！







女神异闻录 4 午夜竞技场

多机种 格斗 ■ペルソナ4ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ ■日版 ■Atlus ■2012 年夏

对应平台为 PS3、X360

号称"披了《女神异闻录 4》皮的《罪恶工具》"的《女神异闻录 4 午夜竞技场》(……)近日公布了两名大人气角色天城雪子和巽完二的详细资料，而且在本次公布的情报中，玩家还可以看到关于"必杀技"、"觉醒"和"超必杀技"方面的情报。



主人公的同级生，同时也是里中千枝的好友兼竞争对手。

家里是经营日式旅馆"天城屋"的，从小就是内定的天城屋下一代老板娘，因此从小就接受了传统的日式礼仪教育。由于精通传统礼仪加上相貌出众，雪子在学校中是大众情人一般的存在，但是不为人所知的是，她还有天然呆的一面。

使用武器是扇子，擅长在中远距离使用强力火魔法攻击敌人，也会使用回复魔法，她的 Persona 是木花关耶。



比主人公低一年级，看上去无限接近不良少年，喜欢打架，但其实是个淳朴直率的人，而且意外的是竟然擅长缝纫……另外不知道他的官配白钟直斗什么时候能出场呢……

使用的武器是钢管椅，是个绝对的力量型角色，高 HP 高攻击力，行动速度慢，但是一旦让他近身，打投多择会让对手手足无措。他的 Persona 是建御雷。

系统特色

本作的系统看起来非常接近《苍翼默示录》，为什么这么说？看下去你就明白了。

Persona攻击

角色通过特定按键可以召唤出自己的 Persona 进行攻击，攻击方式各不相同，而且效果也完全不同，基本上可以理解为"《苍翼默示录》系列"的 D 攻击系统。



■千枝的Persona攻击范围很广。

必杀技

必杀技也算是格斗游戏的标准配置了，目前倒还真没有发现过没有这玩意的格斗游戏……本作的必杀技是通过输入特定指令发动的，名字多半来自游戏中出现过的各种魔法和特技，除了用作攻击的魔法之外，还有回复以及辅助魔法可以使用哦！



◀主人公的必杀技"乾坤一掷"，标准的升龙系必杀技。

超必杀技

消耗 SP 值使出的威力绝大的超必杀技，华丽的演出效果也令人叹为观止。



▶花村阳介的超杀"死亡龙卷风"！哦，不，是ガルダイン……

觉醒与觉醒超必杀技

当角色的 HP 低到一定程度之后，就会进入觉醒状态，SP 槽最大值上升，同时，在觉醒状态下使用超必杀技就会自动转化为更强大也更华丽的觉醒超必杀技，而且发动觉醒超必杀技的时候还会有角色头像出现。



◀巽完二的超必杀技"黒焦げだあぁぁ！！"，威力巨大的指令投。

[文：金馆长]

马克思佩恩 3

多机种 动作射击 ■Max Payne 3 ■美版 ■Rockstar Games ■预订2012年3月

对应平台为 PS3、X360 [文：华尔兹]

"《马克思佩恩》系列"在 PS2 时期反响不错，是非常受欢迎的动作射击游戏，不过已有一段时间未见其身影。如今 Rockstar 再次让我们如愿看到了《马克思佩恩 3》的菜单画面，老玩家一定倍感亲切。

游戏的故事发生在 2 代事件的几年后，我们的前侦探已经颓废不堪，成为了一个不折不扣的酒鬼，甚至还吸毒。但是主角的颓废是暂时的，游戏到后面马克思又恢复了往日的飒爽英姿。本作依然保留了系列经典的"子弹时间"系统，从演示中感觉到大家熟悉的那个马克思佩恩又回来了。

《马克思佩恩 3》的故事被设定在巴西圣保罗，球迷都知道，那里阳光灿烂，和马克思佩恩此次的阴暗风格相去甚远，但演示一开始的剧情却是在美国新泽西的一间公寓中。之后便是我们熟悉的那段马克思追问敌人，关于自己已死去儿子的桥段，紧接着发生枪战。游戏演示中最吸引眼球的还是那件经典的黑色大衣，在高清画面下显得特别拉风。战斗时采用的是传统血包设定，子弹时间槽会自动填充。准星是一个简单的白点，但爆头标志很明显。玩家可以同时携带三把武器，也可以一次双手持两种武器。

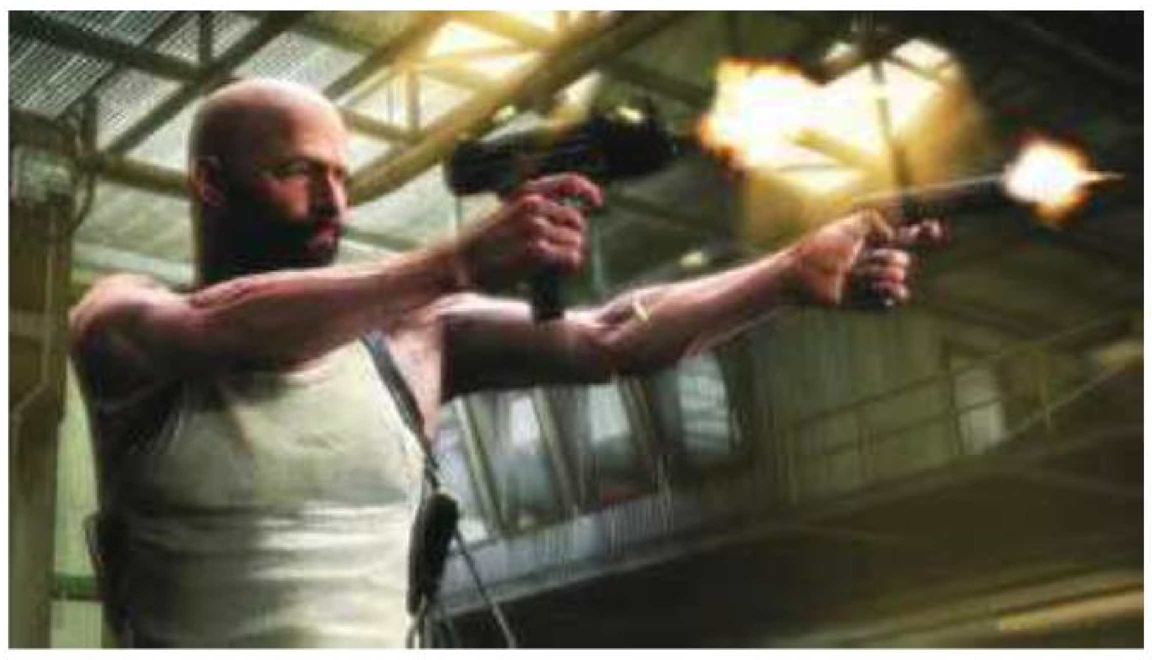


发动子弹时间后，Rockstar 通过高清机能将这一能力更加华丽的渲染出来，力求为玩家带来最炫的子弹时间，Rockstar 利用自然动感技术，使得场面看上去极为真实。无论是发动子弹时间的马克思佩恩还是被击中的敌人，身体表现都十分自然。

此外游戏演示中还有很多精彩点，比如公寓大楼的自杀式炸弹袭击以及多人肉搏战斗，《马克思佩恩 3》让我们仿佛看到了一位老朋友的新面孔，期待这位老朋友的归来吧。游戏的美版预订在明年 3 月推出，而澳大利亚地区的玩家则在 2011 年内可以玩到。



▲近身格斗依然热血沸腾。



▲双手持不同种类机枪横扫敌军。



▲子弹时间效果更加炫目。

刺客信条 启示录

多机种 动作 ■Assassin' s Creed: Revelations ■美版 ■Ubisoft ■2011年11月15日

[文：Andriy47] 对应平台为 PS3、X360



在以往的"《刺客信条》系列"中，游戏已经为我们刻画了各种细致的场景——残破的废墟、黑暗的洞穴、堂皇的宫殿……在《刺客信条 启示录》中，我们将会看到更加宏伟的景象。游戏的故事背景发生在康斯坦丁堡，主角 Ezio 仍然是那位身手敏捷的刺客，他是拥挤的人群中最不起眼的人，却总是只身一人完成那些看似不可能完成的刺客任务。

Ezio 将在新作里获得名为"钩刃"的全新道具，借助此道具他能在建筑物之间施展高空飞索滑行，这使得 Ezio 在城市中穿梭更加游刃有余。并且游戏中引入一种简易的制作系统，和《兄弟会》中随机物品收集后解锁新装备类似，你可以用收集的物品来制造炸弹。本作中将有 300 种炸弹可以制作，每种炸弹都有独特的效果，玩家需要在不同的场合布置不同的炸弹。前作的刺客招募系统已经相当成熟，可以招募刺客，给予任务训练刺客的技能，并在战斗时召唤他们以解决众多的敌人。而在《刺客信条 启示录》中，你将手下刺客的等级提升到很高的级别时，可以分派该刺客去驻守高塔，这样可以为 Ezio 分担不少工作。

之前的"鹰眼技能（Eagle vision）"本作中变更为鹰之感官（Eagle Sense）。游戏中通过鹰之感官可以洞察敌人的行动路线，然后绕过其视野进行更进一步的行动。"鹰之感官"的加入也让游戏的潜行要素大幅增强，这对玩家的操作也要求更高。另外，《刺客信条 启示录》作为一个三部曲作品的终结之作，在剧情上对玩家的吸引力也是很大的，Ezio 如何解开阿泰尔身上更多的秘密？能否找到自己存在的意义？这些问题都将在本作中揭晓。

除此之外，这款备受瞩目的《刺客信条 启示录》的 PS3 版将完全支持 3D 特效，相信凭借此特效，玩家在中世纪的场景中有一种身临其境的感受，到时候 PS3 的玩家可以买一个 3D 眼镜好好享受一下了。游戏将在 11 月 15 日发售 PS3 和 X360 版。



■游戏中的引入"埋雷"概念，使得游戏游戏的潜行部分真实感提升一个层次。



■本作中依然有不少刺杀场面，鲜血飞溅的血腥场面让该游戏依然被列为限制级。



■游戏不同于以往，将会有很多场景出现多人血拼的画面。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

黑暗之魂

多机种 X360/PS3



■DARK SOULS
■NBGI
■动作
■2011年10月17日
■中文版

总分 26





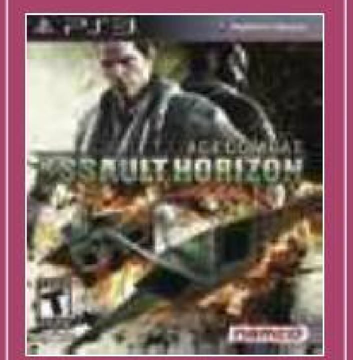
游戏的难度相比前作有增无减，如果不熟悉系统甚至连普通杂兵都能轻松虐杀玩家。大幅增加的游戏地图使探索要素极为丰富，想要收集全部要素得花费不少时间。游戏最大的遗憾就是很难和好友联机，虽然线上模式有不少玩家，但和不认识的玩家组队毕竟缺少一种默契感，使网战的乐趣有所减少。

这款游戏和它的宣传语一样，让人死去活来同时又欲罢不能。比起前作来，本作除了画面和音效得到进化之外，游戏难度也得到了极大的“进化”，某些职业初期简直是步履维艰。好在本作还提供了网络合作模式，和网友一起合作杀怪的感觉相当美妙，在一定程度上也降低了游戏的难度。

无论细致的画面还是生动逼真的音效，本作各方面无一不超越了前作《恶魔之魂》。精妙的关卡以及BOSS战设计使得游戏难度提升了不止一个档次，更难能可贵的是，不仅角色会升级，玩家也能在不断的失败和尝试中逐渐提升自己的水平。多职业系统和丰富的探索要素也使得游戏耐玩度十足。

皇牌空战 突击地平线

多机种 X360/PS3



■Ace CombatAssault Horizon
■NBGI
■射击
■2011年10月11日
■美版

总分 24





本作对于未曾接触过这一系列的玩家来说非常友好，简化的飞行系统变得容易上手，掌握了发动追击模式（DFM）后游戏的爽快度和演出度大幅提升，高速飞行时的画面冲击力十足，敌机被摧毁时的特写令人热血沸腾，不过对于系列老玩家来说，这种过于追求娱乐性的系统可能并不符合口味。

可能是故事题材的原因，游戏在画面上有些偏暗。变更设置后，整体操作可以令人满意。重头戏DFM系统使得本作的游戏性与观赏性有了质的提升，目睹敌机被炸得四分五裂的效果绝赞。直升机关卡试水性质较高，玩久了显得比较枯燥。还有就是游戏的音乐很赞，与战斗时的气氛结合的很好。

首先不得不承认本作的战斗爽快感十足，追尾之后数发导弹把敌人轰成废铁的感觉相当爽。但同时，也让人觉得游戏似乎不是在表现残酷的空中格斗，而是在上演一场华丽的空战大戏，少了几分严谨的感觉。剧情方面让人有太多的既视感，很多地方在赤裸裸地向《COD4 现代战争》致敬。

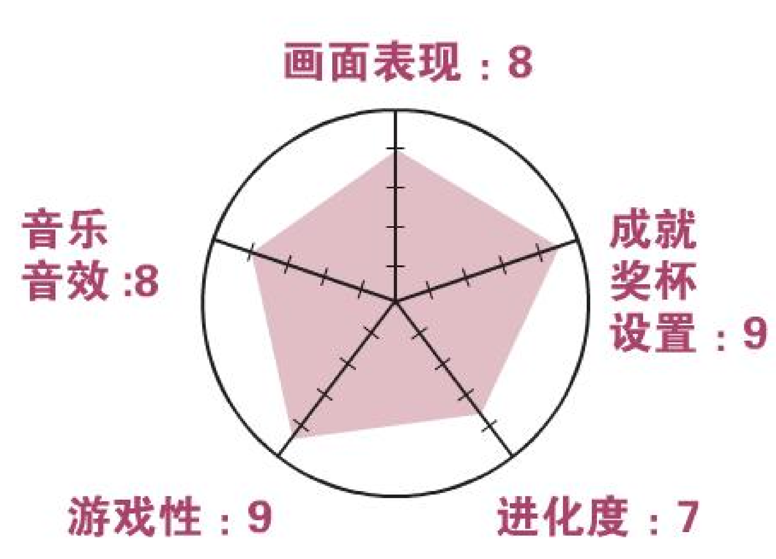
丧尸围城 2 番外篇

多机种 X360/PS3



■Dead Rising 2: Off the Record
■Capcom
■动作
■2011年10月11日
■美版

总分 22





游戏的前两个小时能把人活活雷死——因为和2代的相似度太高啦！不过深入游玩的话就会发现本作的进化之处，特别是沙箱模式里的60个挑战，充分展现了游戏的各种可能性，令人回味无穷。剧情到最后出现一个大转折，也是本作的给力之处。成就/奖杯设置远比2代合理得多，引导玩家去发掘游戏的全面魅力。

游戏在技术方面几乎没有进步，只有读盘时间略为缩短。大部分时间内帧数依然杯具，这在双人挑战时尤其明显。检查点的加入极大地方便了玩家，不过该死的路标系统总是有些问题。虽然游戏增加了不少内容，但诚意还是不够。不过对于没有玩过2代的人来说，本作毫无疑问是值得推荐的。

本作的游戏性毋容置疑，但过于偷工减料的游戏流程让人无法接受，基本上整个流程就是《丧尸围城2》的复制品。新加的沙箱模式很有乐趣，但如果你是一位注重单机流程的玩家，那么你肯定会对本作感到非常失望。60个挑战很有意思，但只有找到志同道合的朋友一起作战，才有全部完成的可能。

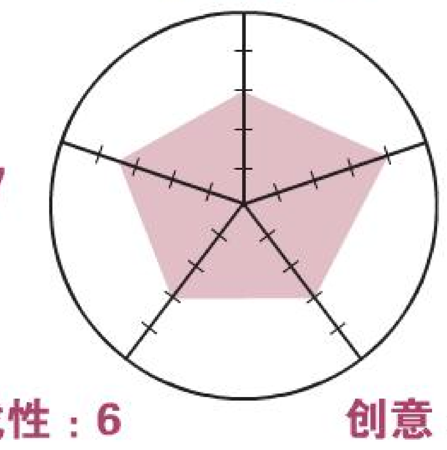


黄金梦想曲 X



X360
- 黄金梦想曲X
- Alchemist
- 格斗
- 2011年10月6日
- 日版

总分 22



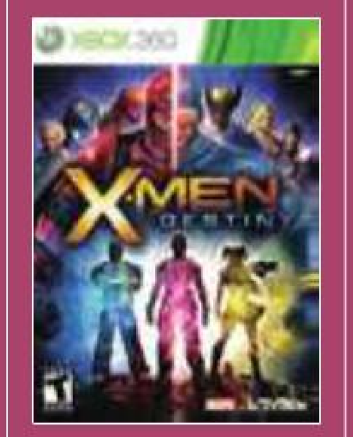



虽然出身于同人游戏，但是各方面都做得中规中矩，具备了一款2D格斗游戏的应有素质。使用大招时会出现漂亮的人物特写，由豪华声优阵容担纲的剧情过场充满诚意。缺点是游戏的模式比较单一，除了单纯的对战之外就只有看剧情了。另外人设虽然出众，但作为格斗游戏来说角色丰富度不够，网络对战也不是很流畅。


作为以《海猫鸣泣之时》为题材开发的同人格斗游戏，本作无疑是FANS向作品。可用角色不多但每个都极具人气，招式动作无一不体现了原作人物的独特个性，战斗演出效果也相当华丽。遗憾的是作为格斗游戏平衡性未能令人满意，独特的幻想世界系统多少有令新手误以为是靠必杀技取胜之嫌。

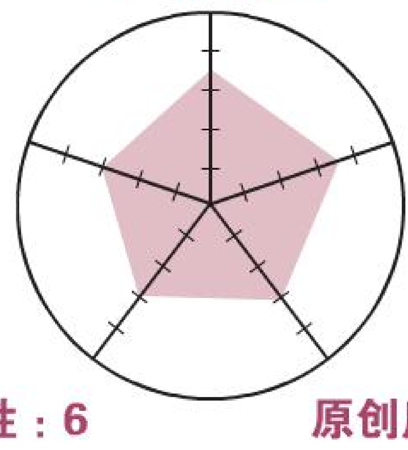

虽说本游戏是同人游戏出身，但是可以看出厂商确实对游戏进行了精心雕琢，素质确实不可小觑。画面质量和音乐音效都相当出色，换人系统乐趣十足，在充满战略性的同时也不乏连招的华丽和爽快感。本作收录的新要素可谓诚意十足，家用机版新加入的角色都追加了分量十足的剧情和结局CG。

X 战警 命运



多机种 X360/PS3
- X-Men: Destiny
- Activision
- 动作
- 2011年9月27日
- 美版

总分 21



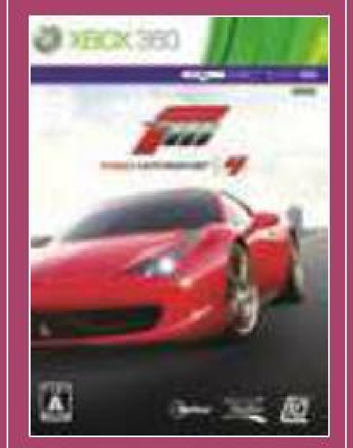



游戏中有三名原创角色供玩家选择，无论选哪一位以及后续的三种超能力都不会影响到奖杯或成就的取得，这种没有刻意为难玩家来增加游戏时间的做法很有自知之明。作为动作沙箱类游戏，主角可活动的范围以及互动要素都偏少，打击感也偏弱，所幸各路英雄的倾力演出使得流程不至于太过乏味。


本作是借助于《漫画英雄》的响亮名号推出的一款沙箱游戏。通过触发新的任务与对话，玩家能自由决定主角的立场，偏向于代表正义方的X战警，或者是效力于万磁王为变种人开创新的世界。当然，玩家在不同的对话结果下所产生的任务内容也不同，并同时会影响以后剧情的发展与结果。


这是一款非常有针对性的FANS向作品，如果玩家喜欢美式超级英雄或者美式漫画风格，那绝对可以玩得津津有味。但如果只作为一款动作游戏来评价，本作虽然不至于会被认为是骗钱之作，但有点粗糙的人物建模，略微生涩的手感和并不平衡的超能力设置都让游戏显得过于粗糙，缺乏雕琢。

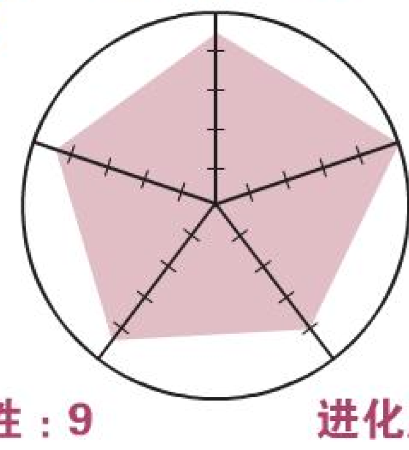
极限竞速 4



X360
- Forza Motorsport 4
- Microsoft
- 竞速
- 2011年10月11日
- 美版

总分 29

黄金珍藏






如果说GT是最棒的模拟驾驶“体验”，那本作则是最好的竞速“游戏”。本作得以大幅进化，各个细节都接近完美，整个游戏充满了欧美人自由和狂放的张力，与日本的GT有着明显的不同。和Top Gear的深度合作让本作得到前所未有的深度，收录车辆列表之多和对车的深刻理解让所有玩家敬佩。


本作进化明显，车体外观与内饰都达到了本代主机的最高水准。游戏也很照顾赛车游戏新手，不愿意为取得豪车而花太多时间的玩家，也有机会驾驶布加迪威龙那样的超跑。游戏中的驾驶技巧即时反馈系统能很好地提高新手的技术。美中不足的是新赛道数量不多、缺少夜间模式和天气变化要素。

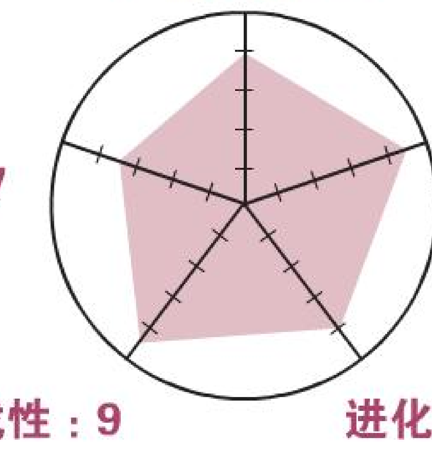

超过500两高精度车辆，线上模式再度强化，方便的贴纸、调校分享功能将全世界的车爱好者联接在一起。Top Gear王牌主持Jeremy倾情加盟，车辆欣赏模式中的麻辣点评大亮。驾驶手感再次提高，路感更完美，物理引擎超越GT，碰撞引擎和声效大赞。拍照模式简单易懂，很容易拍出漂亮照片。

蜘蛛侠 时空边缘



多机种 X360/PS3
- Spider-Man:Edge of Time
- Activision
- 动作
- 2011年10月4日
- 美版

总分 22






本作很好地维持了前作的高水平，并且在剧情表现方式上有了更进一步的提高，两个蜘蛛侠彼此之间的行动对时间线的影响为关卡变化带来了新意。战斗方面，总体来说不过不失，比起前作，基本操作没有变化，新加入时空力场非常强大，配合两位蜘蛛侠的加速能力让战斗的难度进一步下降。


比起前作，取消了风格独特的暗影蜘蛛侠内容实在让人失望，不过专注在神奇蜘蛛侠和蜘蛛侠2099身上的剧情也变得更为统一而紧凑，可谓有得有失。加速能力既可以用于战斗又能用于解谜的设定不错，但耐力槽回复偏快，令战略性大打折扣。此外，蜘蛛侠爬墙时糟糕的操作方式仍然没改善。


丢弃了前作那虽然各有特色但流程过于散乱的四主角设定，这一次神奇蜘蛛侠与蜘蛛侠2099的命运紧紧相连，游戏的剧情表现方式也变得更为多样化，初始一段潜入Alchemax公司的剧情还加入了电影化的镜头手法。不过遗憾的是，虽然本作的BOSS战长度令人满意，数量却实在太少，游戏流程也太紧凑。

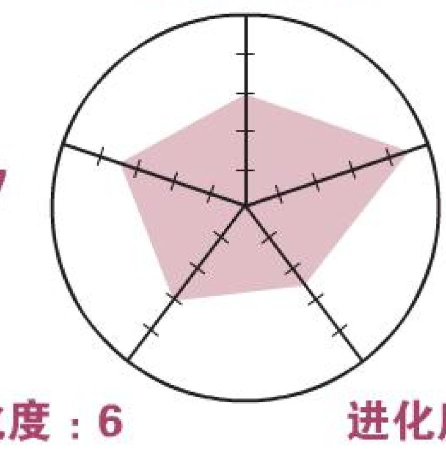
瑞奇与叮当 四位一体



PS3

■Ratchet & Clank: All 4 One
■SCE
■平台动作
■2011年10月18日
■美版

总分 23





虽说不算是正统续作，但做为一款十分强调合作的游戏，也显然比一般的派对游戏高端不少。游戏有完整的故事，其系统特点紧紧围绕系列原本的经典元素，比如种类丰富多彩、设计天马行空的武器，又追加了大量合作方可通过的机关与战斗。因为 AI 设计得不错，单人游戏的乐趣也不必担心。

游戏的画面并没有多大进化，前期章节中的音效也表现得中规中矩，武器的种类繁多但实用的依然寥寥无几，没有武器快捷键设定的教程令人觉得不够体贴。虽然本作提倡多人同乐，但单人游戏时与不低的 AI 配合闯关也同样能体验到系列一贯的游戏性，某些时候 AI 的动作精密性甚至高于玩家。

本作并非系列的正统作品，相比传统的动作与射击要素，游戏更强调多人合作与解谜的玩法。拉上朋友四人同屏游戏的体验非常欢乐，并且流程中也没有明显的拖慢与延时，爽快度令人满意。出于多人游戏的考虑，系列一贯的大场面以及高自由度的武器系统在本作中略有折扣，但尚在能接受的范围内。

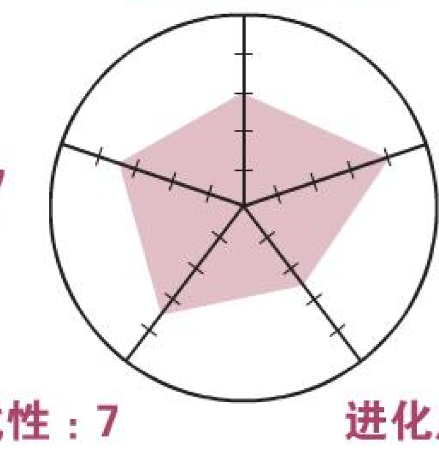
火影忍者 疾风传 终极冲击



PSP

■NARUTO－ナルト－ 疾风传 ナルティメットインパクト
■NBGI
■动作
■2011年10月20日
■日版

总分 22





虽然游戏的画面不算出众，但良好的操作手感以及发动忍术奥义的大魄力场面却弥补了这一缺憾。游戏采用了无双类的割草模式，地图探索的过程非常有趣，需要合理的搭配卡片技能才能在高难度战斗中立于不败之地。游戏的登场人物过少，不过出场的一些新人物倒可以带给玩家一些新鲜感。

因为之前玩过家用机上的《终极忍者风暴 2》，所以觉得本作像是在用类似的系统、不同的表现手法在掌机平台上将相同的内容重现。无双式的玩法算是对机能不足的一种妥协，名场面 QTE 的表现力的大幅缩水也实属无奈。值得庆幸的是卡片收集与掌机特性结合紧密，操作手感也比较过硬。

本作在原著将要迎来第二部的最终决战时推出，粉丝可借此回顾疾风传的内容，不过部分经典场面被删减，因此剧情方面算不上原汁原味。战斗爽快，行进方式与《无双》系列"类似，但视点摆动较大。读取速度虽快但频繁的读盘以及经常打断战斗的插入式对白大大地影响了游戏的流畅度。

守护英雄 HD

XBLA

■2011年10月12日
■800点MSP
■Guardian Heroes ■动作
■Treasure

推荐度 8.5 / 10



除了重制版外，本作还厚道的收录了原版，虽然画面看上去有些偷工减料，但在操作方面却有不小进步，即使用十字键较为僵硬的 X360 手柄也能轻松使出各种连招。本作最大的败笔在于单机模式中只能支持两名玩家合作闯关，而线上模式对玩家的网络又是极大考验，火爆程度远不及原作。

NBA 嘉年华 On Fire Edition

PSN/ XBLA

■2011年10月4日
■14.99美元/1200点MSP
■NBA JAM On Fire Edition ■体育
■EA

推荐度 7.0 / 10



相比前作变更点太少，算是最大败笔。本作卖点依然是控制 NBA 球员搞怪地使出各种匪夷所思的扣篮动作，笑点十足。增加了不少新动作，可惜 ROAD TRIP 模式内容不如上一代丰富，前作中噱头十足的美国总统队也被保留。无论是否懂篮球，叫上三五个好友一起玩都会乐趣十足。

变节行动

PSN/ XBLA

■2011年9月14日
■14.99美元/1200点MSP
■Renegade Ops ■射击
■SEGA

推荐度 9.0 / 10



一款向游戏经典《赤色要塞》致敬的作品，本作的表现令人满意。在画面、音效和游戏性方面都出类拔萃且场景中的建筑物大多可供破坏。供玩家选择的 4 名角色，每人都有自己的特殊能力。此外，游戏的难度跨度较大，无论选择简单难度体验爽快感还是挑战高难度一命通关，都可以找到乐趣。

兽人必须死

XBLA

■2011年10月5日
■1200点MSP
■Orcs Must Die ■动作
■Robot Entertainment

推荐度 8.0 / 10



强调动作要素的塔防要素，玩家要在迷宫中布置各种机关来阻挡兽人大军的前进，同时自身也要以弓和剑等武器作战。游戏中收录了数量繁多的塔防装置，效果各异，主人公也可以使用魔法来协助战斗，利用陷阱来消灭兽人的感觉很爽。。游戏一共有 24 关，有多种难度设定，总体难度不大，令人时刻都能玩得很爽。

蝙蝠侠 阿克汉姆城

文：华尔兹

多机种 X360/PS3

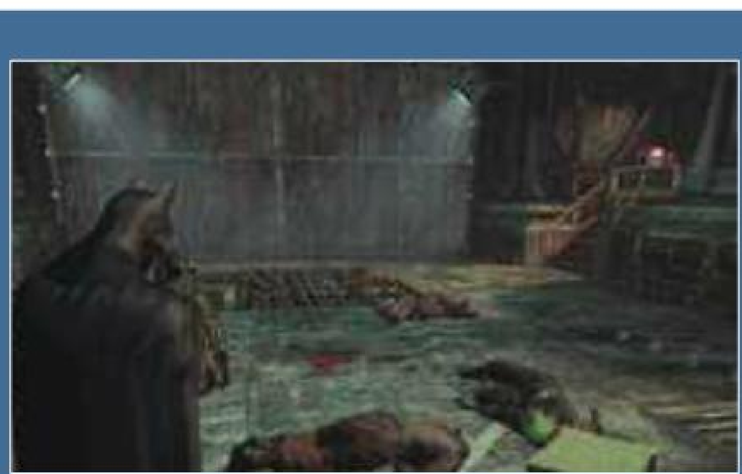


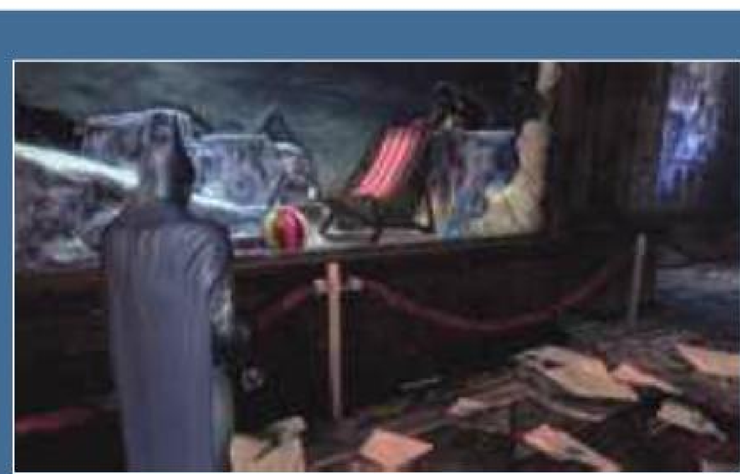
项目	评分
画面表现	9
剧情精彩度	10
进化度	8
游戏性	9
音乐音效	10

■Batman Arkham City
■Warner Bros.
■动作
■2011年10月18日
■美版

黄金珍藏

总分 29









蝙蝠侠与小丑的区别只有一线之隔，本作表现的惟妙惟肖 ——赞不绝口的华尔兹



如果以后的漫画电影改编游戏都能有这种素质的话，洒家这辈子也值了…… ——陷入妄想的金馆长



又当英雄又竞选市长，哥谭市干脆改名叫蝙蝠城吧！ ——佩服得五体投地的天行者

《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》给了笔者2009年最大的惊喜，超级英雄游戏能做到如此地步是华尔兹以前想都不敢想的，用超一流来形容也并不为过。不少因为电影而尝试本作的玩家也因为那几乎超越原著本身的精彩程度成为了真正的蝙蝠侠迷。笔者在拿到前作的全成就后依然意犹未尽，双面人、企鹅人这些经典BOSS都还没登场。如今《阿克汉姆城》如约而至，将更加成熟完美的蝙蝠侠游戏呈现在玩家面前，无论你是否是蝙蝠侠迷，对于每个玩家而言，这都是最幸福的。

城 VS 疯人院

游戏在发售前做足了宣传，其中最大的卖点便是整个阿克汉姆城，也就是说游戏拥有比前作更加广阔数倍的场景。实际上，游戏只是将一些场景分布在了几个不同的位置，每个场景关卡中探索几乎仍然是前作中的模式，但妙就妙在仅仅通过将这些场景分散开，再结合大地图开阔的玩法，整个过程会变得更加自由开阔。阿克汉姆城远不及《荒野大救赎》等游戏的地图大，但城中的细节要多得多，大地图中每个部分都很考究，无论是从敌人的配置还是出谜人的谜题分布等都很有讲究。通关后电话厅之类的支线任务让游戏的耐玩度有了进一步提升。

战斗 VS 潜入

来说动作场面，在游戏开始操作韦恩时感觉比前作轻盈了许多，攀爬，滑翔等动作整体节奏比前作快了不少。由于这次舞台是整个城市，所以在攀爬、潜入等系统上借鉴了“《刺客信条》系列”和“《无名英雄》系列”。

战斗系统变化不大，仍旧以返技为主，讲究脚不挥空，拳拳到肉的感觉，盲目胡乱的出拳只会让连击槽清空。本作战斗难度有所上升，会有两三个敌人同时攻击的情况，这时就需要多次按下返技键对多名敌人进行反击，在没有提示的最高难度下挑战性不言而喻。但玩家在游戏过程中也不能完全依赖返技，手动的追击同样要掌握好节奏以及留意其他敌人的攻击，攻防结合把握的相当好，再加上后期其他种类敌人的出现，让玩家战斗时的打法增加了些许变数。本作战斗动作也比前作多了数种，赏心悦目，美式游戏在打击感上并不擅长，本系列在这点上却发挥得很好。你可以说打法上有些不够火爆，但根据原著的定义，蝙蝠侠不可能像但丁、隼龙那样和敌人战斗，所以用这种方式诠释蝙蝠侠的战斗方式，已经是很完美的了。

《阿克汉姆城》的BOSS战设计仍然十分出彩，玩过前作的玩家都知道，《阿克汉姆疯人院》中稻草人三个噩梦堪称经典，本作也有类似设定，在与影子大师的战斗中现实与幻觉切换的感觉令人赞叹。蝙蝠侠的心理始终不健全，本作利用某种方式再次使蝙蝠侠沉寂在过去的幻觉，进一步探索其内心。

此外游戏保留了华尔兹认为前作最有趣的潜入要素，整个过程自由度满点，同样一个地方的潜入战斗，你可以使用各种不同的方式。本作中蝙蝠侠所特有的从上向下袭击敌人的空中绝对优势有所削减，在暗袭掉对手后马上逃到上面仍有很高几率被敌人发现，难度上升的同时令玩家不自觉手心出汗。本作还为潜入作战专门安排了一场和急冻人的BOSS战，他会将玩家所利用过的隐蔽点统统破坏掉，防止一直利用同一种方法作战，比起前作中几乎可以一招吃遍天来说有趣了很多。

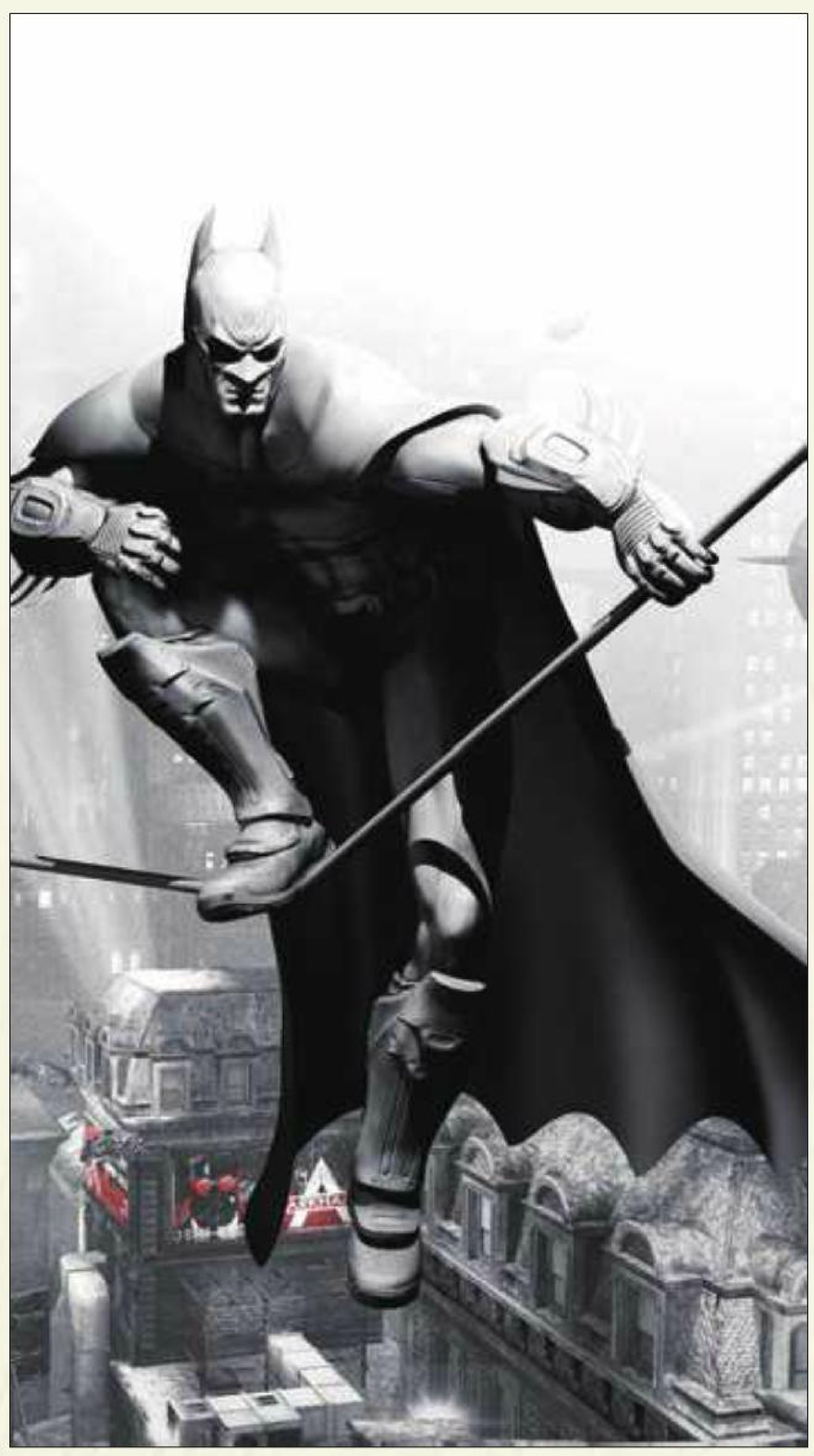
细节 VS 制作

系列最为人称道的便是游戏中的各个细节，无论蝙蝠侠破碎的衣服，还是各种道具表现都无处不体现制作者的用心。本作在这方面的表现更加深入，每个场景都精美到让人不忍心按下跑步键奔跑，害怕万一错过哪个精彩的细节。其中令华尔兹印象最为深刻的还是博物馆内，每个展览区都令人流连忘返，只用来看风景都要用掉不知多久的时间。此外，我不知道制作人在蝙蝠侠身上花了多少功夫，除了衣服上的破损细节外，随着风真实摆动的斗篷，滴水或者布满泥浆的真实效果都令人咋舌。

本系列非常着重于对蝙蝠侠和小丑的人物性格塑造，本作更是表现的淋漓尽致，一个代表正义一个代表邪恶，看似完全不同两个对立面，总有千丝万缕的联系，这种联系贯穿游戏始终。本作虽然在开场展现了小部分蝙蝠侠作为韦恩的剧情，但着重点依然是蝙蝠侠这一身份的存在。最后的伏笔埋了不少，大量经典角色如猫女、罗宾、双面人等表现都是点到为止，不过，从本作不少剧情安排来看，制作人显然是不打算给自己留后路，或许三部曲是他最好的完结方式。只是，以后玩不到这么好的游戏真不知道该怎么办！华尔兹将加入编辑部以来第2个10分给了《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，我想，每个用心体验了本作的玩家也一定会毫不吝啬地给出这个分数。

以下内容有剧透

蝙蝠侠最后和小丑说，“无论怎样，无论多少次，我都会救你。”实际上，这个“救”字包含了太多太多，蝙蝠侠打心里希望小丑能够被救赎，说俗一点就是“改邪归正”。但到最后他都救不了小丑，片尾字幕中那首小丑唱给蝙蝠侠的“ONLY YOU”同样也是包含了太多的沉重在里面，听得人悲上心头，无以言表。能将这对宿敌诠释得如此深奥，除了“《阿克汉姆》系列”，还能有谁呢?





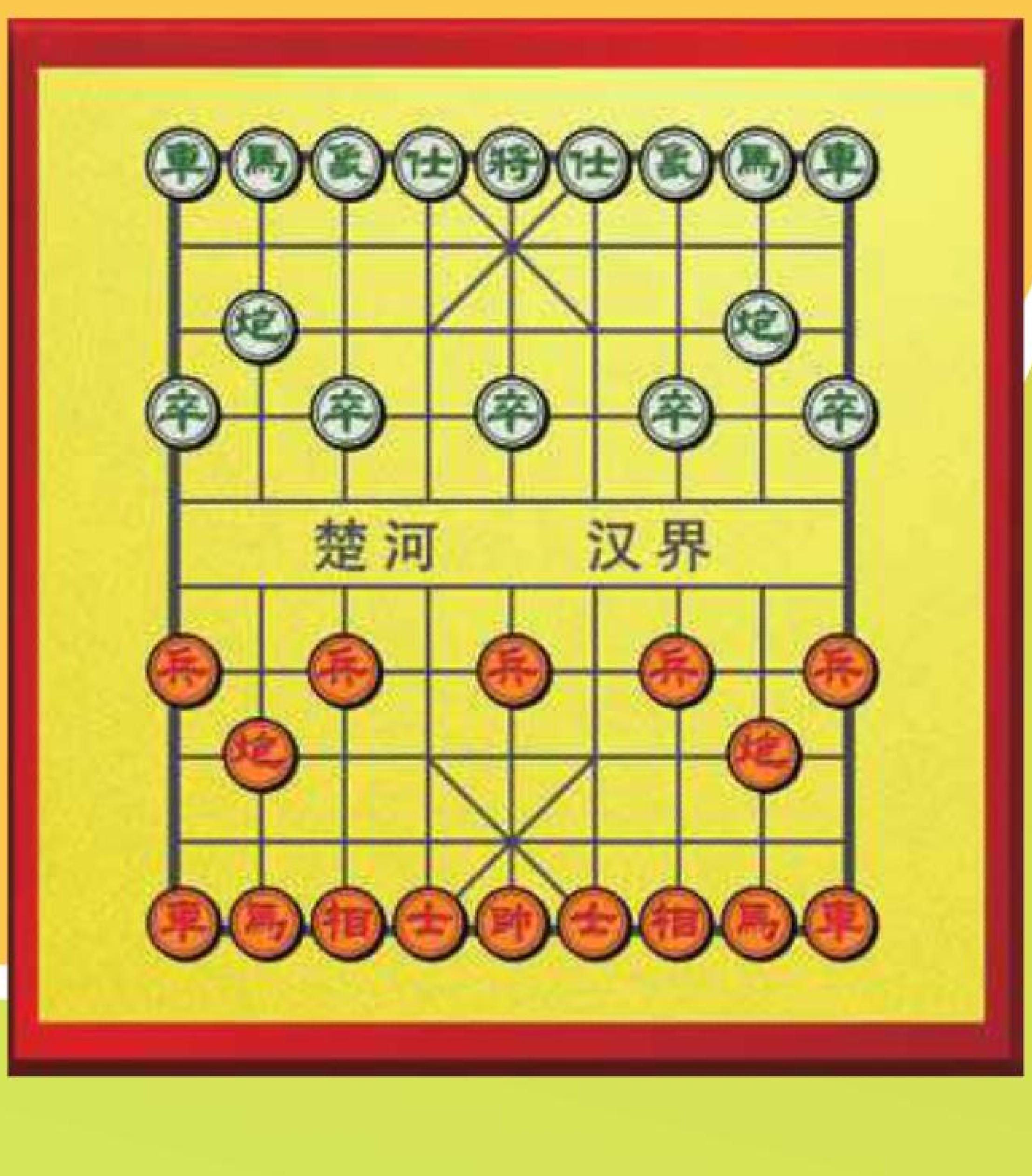
由国家体育总局棋牌运动管理中心和中国移动共同主办的第二届棋牌大赛，在不久前的 10 月 16 日进行了激动人心的总决赛，巅峰对决后，全国总冠军们终于诞生了。令人垂涎欲滴的冠军指环和欧洲双人深度游终于被领走，而亚军和季军们也获得了同样富有吸引力的澳洲深度游与巴厘岛深度游。除了这些幸运儿们，比赛还送出了大量的话费奖励，而各省省冠军争霸赛的单项冠军还获得了目前最为流行的平板电脑：IPAD 2 作为奖品。宾主尽兴，满载而归，各位参赛的玩家还迫不及待地于网络上分享着他们的比赛心得与傲人战绩。那么，让我们来全方位地回顾一下这场激动人心的大赛。

风起云涌
第二届棋牌大赛完美落幕！

赛事缘起



本届棋牌大赛由国家体育总局棋牌运动管理中心和中国移动通信集团公司共同主办，承办方为中国移动手机游戏基地，大赛本着为宣扬“绿色健康、助力社会和谐”这一理念而发起。比起首届大赛，本次活动当中除了保留经典的象棋、五子棋、斗地主三大项目外，还顺应潮流，加入了目前最为火爆的桌面游戏“三国杀”的手机版作为比赛项目。活动的主题仍然是“掌上对决、棋开得胜”，鼓励玩家们开动脑筋，在小小的手机上运用智计与谋略，于网络上决胜千里之外。本届大赛从 2011 年 6 月 10 日举行热身赛开始，至 10 月 16 日决赛结束，过程紧凑而且充满了看点。



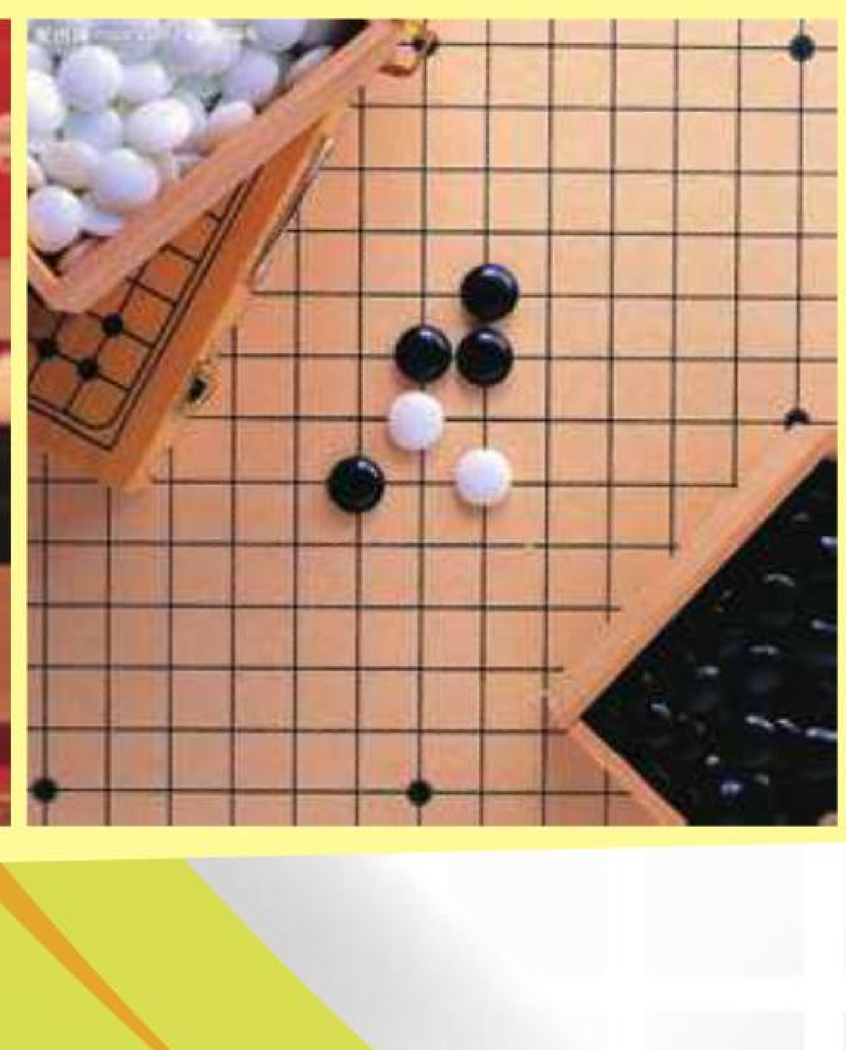
赛事详情

本次赛事的流程分为热身赛、省级赛和全国赛三个阶段，6 月份举办的热身赛，其主要内容与正式比赛时相同，但在这一阶段，玩家们累计的积分并不会进入排名榜，目的是让大家先熟悉游戏的玩法，并了解积分系统的详细规则。7 月 4 日，游戏正式进入到下一阶段，也就是游戏的正式阶段：省级赛中的突围赛阶段。以周为单位，将完成单项规定局数（象棋、三国杀 5 局，其他项 20 局）的选手积分作出排名，截至每周突围赛结束日的 24:00，各赛区单项排名前 50 的选手即可获取省级晋级赛资格，同时积分清空，没有入选的玩家们可以再次尝试争夺前五十名的入围资格。突围赛共持续六周，在每一个赛区选出 300 名晋级赛选手。比赛到了这一阶段，能够被选中的都是百里挑一的好手，而在 8 月 19 日至 21 日，等待着他们的将是竞争激烈又充满了乐趣的省级晋级赛，规则与突围赛相仿，但时间只有三天，完成单项规定局数（象棋、三国杀 5 局，其他项 20 局）的选手积分作出排名，截至省级晋级赛结束日的 24:00，各赛区单项排名前 10 的选手即可获取参加全国晋级赛资格。

至此，比赛终于进入了第三阶段，全国的好手共聚一堂，在 9 月 23 日至 25 日间切磋技艺，仍然沿用之前的积分规则，将完成单项规定局数（象棋、三国杀 5 局，其他项 20 局）的选手积分作出排名，但区别在于截止时间为晋级赛结束日的 24:00，每单项比赛将会选出 4 组用户获取参加全国总决赛资格，其中象棋 8 名、五子棋 8 名、斗地主 12 名、三国杀 10 名。最后，赛事终于来到了巅峰对决的时刻，来自于五湖四海的高手们于 10 月 16 日聚首决赛场，面对面地展开最为激烈的对抗赛，等待着他们的，将是价值非凡的欧洲深度游和由国家体总棋牌运动管理中心颁发的荣誉证书，谁能成为当之无愧的“棋牌王”，唯有决一胜负方能见分晓。

除了奖项丰富诱人的正式赛事，本届大赛还开辟了趣味赛事和活动来让更多玩家参与其中，趣味赛事分别有城市棋王赛、三国杀现场赛和每周小时赛三种。





城市棋王赛的规则是：只要玩家所在的城市在热身赛期间满足单个比赛项目的参与人数达到 1000 人，中国移动就会为其开通地市棋王赛房间，每个房间会决出 1 位棋 / 牌王。

三国杀现场赛是本次棋牌大赛期间，中国移动安排了“非玩不可”游戏大篷车全国巡展活动，活动中玩家可进行三对三的三国杀团队比赛。比赛冠军当场决出。比赛场地多在大学校园，在校大学生可与同学组队参与，并肩赢取奖品，十分给力！

作为特定时段开启的小型赛事，小时赛的规则就是一个精简版的正式赛，玩家需要在每周五至周六 20：00–22:00，进入小时赛房间，与其他玩家比赛并获得累计积分。最后，主办方会按积分排名，评出各项目全国小时赛冠军。时间限制的大幅收缩会让整个游戏的氛围为之一变，一场超时的胜利是没有意义的，如何能够在短时间内快速地赚取大量的分数，才是玩家们最需要去思考并解决的问题。

除了游戏外，大赛还安排了整点抽奖活动，来让所有参与到活动中的玩家们都有机会得到话费奖赏，每月推荐好友数量排期前 100 名的玩家还能够获得 100 元话费，几乎是人人参与，便人人有奖。



玩家特写

城市棋王赛

甲壳虫：棋王称号不重要，朋友重要！

甲壳虫是上海的一位玩家，不了解他的人只知道他是某广告公司的高级白领，有着不错的薪水和舒适的生活，但是了解他的人都知道他另外一个身份：象棋高手。他们常说，甲壳虫是上海广告界中下象棋最好的，是象棋玩家中 PPT 写的最棒的！

甲壳虫说，城市棋王赛给了许多和他一样的白领一次拓展交际圈的好机会。“通过线上的同城比赛，我结识了不少好朋友，从一开始的线上交流，到后来的线下切磋，我们已经成了无话不谈的好朋友。”在他看来，因为共同的爱好，所以大家彼此之间的友谊没有丝毫虚伪成分，真诚相待相互学习提高，这是一个值得珍惜的小圈子。眼下，甲壳虫和他的朋友们正准备成立一个“广告人象棋俱乐部”，寻找更多象棋发烧友。

由于经常加班的缘故，甲壳虫没能保持较高的在线率，因此尽管前期排名较高，最终还是与“城市棋王”的称号擦肩而过，不过他却并不遗憾，他说“谁是城市棋王并不重要，重要的是我通过城市棋王赛结识了好多朋友，这就足够了。”

小时赛

盖浇饭：我就是传说中的快刀客！



在本届比赛中，还有一项奖品丰厚、耗时较少的趣味比赛受到玩家的一致好评，那就是“小时赛”。它不费时间，娱乐有度，还能获得趣味赛中最高的奖项，成为了不少玩家的最爱。每周五和周六的晚上 8 点到 10 点，斗地主的小时赛房间就人满为患。在排行榜中，一个叫“盖浇饭”的 ID 引起了我们的注意，70% 左右的胜率让他成功的当选了第三周的小时赛冠军，获得了 500 元的话费奖励！

经过多方联系，一个高瘦的大四男孩出现在我们的面前。这个面容清瘦，略带一丝羞涩的邻家男孩，让人很难把他和那个手起刀落，锋芒毕露的快刀客联系到一起来。然而事实就真的是这样，他就是“盖浇饭”！他就是第二届棋牌大赛小时赛第三周的冠军获得者！

“是同学把我带进了这个比赛，没有他我根本不知道这个比赛，也就不会得到这个荣誉了！”盖浇饭把夺冠的功劳扣在了宿舍好友小周的头上，据他介绍，小周的斗地主水平不高，属于“瘾大水平低”的牌痴，而盖浇饭自己小时候练过桥牌，记忆力非同一般，在一次宿舍牌局中，小周就被他的牌技所折服，一心要拜他为师。

“我知道了移动棋牌大赛之后，我就知道他一定能行！这小子超级厉害，算牌太准了！”小周的眼中充满着崇拜。“后来我就推荐他去参赛，果不其然，他每周末花上四个小时就成了小时赛冠军！”现在的盖浇饭已经成了学校的名人，看来除了 500 元的话费，他还有更多的收获，比如“江湖”地位。

官方微博

在第一届比赛期间，中国移动分别在 139 说客，新浪，搜狐和腾讯上开通了官方微博和玩友们热情互动。微博每天除了会对比赛进行全程追踪之外，还会和所有粉丝们一起聊聊和棋盘有关的趣味话题。譬如棋言牌语，就是说棋盘比赛中一些有趣有哲理的话，而棋术牌技、棋人牌史则分别是介绍象棋、斗地主的一些小技巧和棋牌的历史名人名事等，玩家和观众们不妨来关注一下微博，这样你可以每天了解到比赛的近况，还能从微博里看到一些棋牌技巧和棋牌趣事，说不定对提升玩家们的技艺有很大帮助哦；推荐有 QQ 的玩家直接关注腾讯微博，这样每天登录 QQ 就能看到最新的趣味话题了！而有智能手机的用户们则可以刷刷另外三个微博，里头也有许多妙事哦。

官方微博地址

139说客 http://shequ.10086.cn/_L1568276
新浪微博 http://weibo.com/qipaidasai
搜狐微博 http://qipai2010.t.sohu.com
腾讯微博 http://t.qq.com/qipaidasai





结语

第二届棋牌大赛落下帷幕，不过爱好棋牌的玩家们不会寂寞太久。11 月份，中国移动和国家体总棋牌运动管理中心联合举办的“网络智运会”即将闪亮登场，会有更加丰厚的奖品等着你，可千万不能错过哦，说不定你还能通过比赛成为国家队选手，代表中国参加智运会比赛呢！

栏目主持 纱迦

软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE



软硬件实用信息大集合

本月两大高清主机在破解方面都传出新的消息。久无音信的PS3破解再现曙光，第二代电子狗Jailbreak 2已经问世。而X360 KEY已经进入中国，全民自制的时代也即将到来。但年底大作多需要联机进行，目前的破解情况并不支持玩家联机上网，因此面对年底的大作潮，惟有走正版这条康庄大道才是最省心的。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐

3000 型		
	品牌 / 型号	价格
主机	PSP-3000主机（6.39系统，钢琴黑）	900元
记忆棒	16GB极速HX组棒	128元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护套	北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
总计		1096元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：来到2011年10月底，国内的游戏市场进入了每年的短暂淡季。这半个月，PSP在价格上依旧稳定，无论是PSP-3000还是PSPgo都已不足千元，因此PSP也成了不少年轻玩家的首选。不过现在时下的热点已经是索尼尚未发售的PSV了。想必大家从前面的专题了解到，备受玩家瞩目的港版PSV将会在今年的12月23日发售，Wi-Fi版定价为2280港币，折合人民币1870元，3G+Wi-Fi版的定价是2780港币，换算过来是2280元。这个价格和美版PSV相比的话，还是要高出200元左右，基本和日版主机的价格是相同，所以在PSV游戏不锁区的前提下，价格最低的美版应该会成为水货和主流玩家市场的宠儿，不过美版PSV需要等到明年2月22日才会上市，所以要想要花最少的钱买到PSV，至少还需要多等两个月才行。PSV的配件方面，港版主机不像日版那样一口气公布了10款周边，香港这边只会上市USB数据线、交流适配器、充电支座、头戴耳机和PSV专用记忆棒这5种，少了保护包那些附属产品，不过国内丰富的配件市场可以弥补这个空白，所以玩家就不必担忧了。



▲港版PSV已经定在12月23日发售了。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（6.39系统，钢琴黑）	900元
PSP-3000主机（6.39系统，彩色）	1000元
PSPgo主机（6.39系统，黑白16GB）	900元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSPgo专用Hori贴膜（组装）	20元
8GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	128元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通PSP-1000开放式保护胶套	55元
北通PSP-3000保护胶套	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬PSP-3000版	58元
北通USB原生铜数据线	28元
北通色差线	68元
北通魔方炫音	108元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通PSPgo保护贴膜	38元
北通PSPgo防窥保护贴膜	58元
北通钢牌EVA硬包PSPgo版	48元

3DS 购机推荐套餐

3DS		
	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机（日版黑色）	1300元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	EZ5i简装版	98元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	58元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1580元
近期推荐购入指数		9



▲3DS神秘粉已经上市。

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：3DS方面，主机前段时间的大幅降价已经被市场逐渐消化。现在3DS的售价已经接近于神游版NDSi的价格，所以现在购买主机已经基本没有价格上的顾虑了。对于10月20日发售的新颜色神秘粉，目前国内的零售商已经陆续到货，现在的价格要比其他颜色的主机贵上200元，想入粉色主机的玩家不妨等一段时间再出手。目前3DS主机一共有四种颜色在市面销售，包括宇宙黑、水晶蓝、火焰红和神秘粉。而不少玩家心仪的冰雪白3DS将会在下个月的3日上市，想必玩家拿到本期杂志后等几天也就可以在市场上看到了。冰雪白的首批售价应该会接近于神秘粉，在1450元左右，想要首发的人得准备好足够的银子。另外，3DS的专用扩展摇杆底座，日版已经定在2011年12月10日发售，而美版发售日也在近期由北美任天堂透露在2012年的2月7日发售，与之同期上市的游戏是《生化危机：启示录》，但价格目前暂时未知，常理下应该比日版更便宜一些，在配套周边不分区的情况下，美版的3DS专用扩展摇杆底座应该更值得入手。最后，根据渠道商的消息，目前国内已经有小部分的3DS烧录卡准备上市，但因为只能烧录一款游戏，所以这款卡带可能将以“盗版卡”的身分发售，价格应该会比正版卡略微便宜一些。渠道商表示近期应该会有详细的信息对外界公布，在不知道卡带的具体情况下，我们还是再慢慢等待好了。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版红蓝黑）	1300元
3DS主机（美版红蓝黑）	1180元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	58元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通NDSi调音耳麦	58元
北通双电金刚NDSi直插电源与座充	78元
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
AK2i纸盒版	98元
金士顿 4GB TF卡（行货）	58元
金士顿 8GB TF卡（行货）	88元
金士顿 16GB TF卡（行货）	158元

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑色）	2800元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2889元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：PS3 近半个月的售价略微有些小涨，其中的主要因素是破解主机的供货有些放缓，现在国内很多地区缺货现象有些严重，很多零售商甚至已经没有现货，需要预订才能买到，所幸这种需要预订的情况只发生在少部分地区，国内的大部分玩家还是可以正常买到破解 PS3 的。虽然说目前的市场趋势已经预示着破解 PS3 还有进一步提价的空间，但在国外，电子狗第二代 Jailbreak 2 已经开始发售。目前根据国外的实际测试来看，第二代电子狗 Jailbreak 2 可以在现有的官方 3.55 系统下运行 3.60 系统以上才可玩到的游戏，像是《PES 2012》、《战神 起源 收藏版》这些。但二代电子狗的运行游戏方式并不同于现在的破解，Jailbreak 2 只能运行翻版的 BD 光盘游戏，而不像过去的破解那样，可以运行硬盘上的游戏。现在还不清楚 Jailbreak 2 在国外的售价，不过第二代电子狗的出现很可能会让国内的电子狗市场再度繁荣，玩家可以静候进一步 PS3 破解的消息了。



▲视频中的Jailbreak 2运行了3.60系统以上才能玩到的BD刻录游戏。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（港版3.60系统，160GB）	2080元
PS3 Slim主机（港版3.60系统，320GB）	2180元
PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑）	2800元
PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，白）	2850元
PS3 Slim主机（港版自制系统，320GB，黑）	2900元
PS3 Slim主机（港版自制系统，320GB，白）	2950元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通原生铜P3色差线	68元
北通USB数据线	28元
北通球王2（六轴震动版）	158元
北通球王2（震动版）	158元
北通MVP球王2（六轴无线震动）	248元
北通MVP特洛伊（无线震动）	178元
北通武装军火（双枪版）	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗（可降级+可更新）	150元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（韩版，4GB破解）	2000元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2089元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：和 PS3 相同，X360 在本周也迎来了价格上涨，现在选择 X360 的玩家已经开始明显多于 PS3 玩家，但好在大部分商家的供货都很充足，所以价格的变化还处于可接受的范围之内。在破解方面，现在 X360 主要分为改机流派和 X360Key 流派。改机在价格优势上要更明显，所以这部分玩家目前也是最多的，而 X360Key 因为价格和市场因素，现在受众群体很小，目前仅在淘宝有售，价格在 700 元左右，算上邮费的话 720 元可以拿下。虽然目前来看，使用 X360Key 可以在游戏兼容上取得更大的优势，但这种销售渠道局限了 X360Key 的应用，因为 X360Key 的安装同样会涉及到拆装机，所以对小白玩家来说 X360Key 并不是个合适的选择。况且在游戏运行上，现在的改机支持使用光盘游戏，而 X360Key 只可以读取硬盘中的镜像文件，这也是个很大的局限，推荐新手玩家购机还是以改机为主吧。



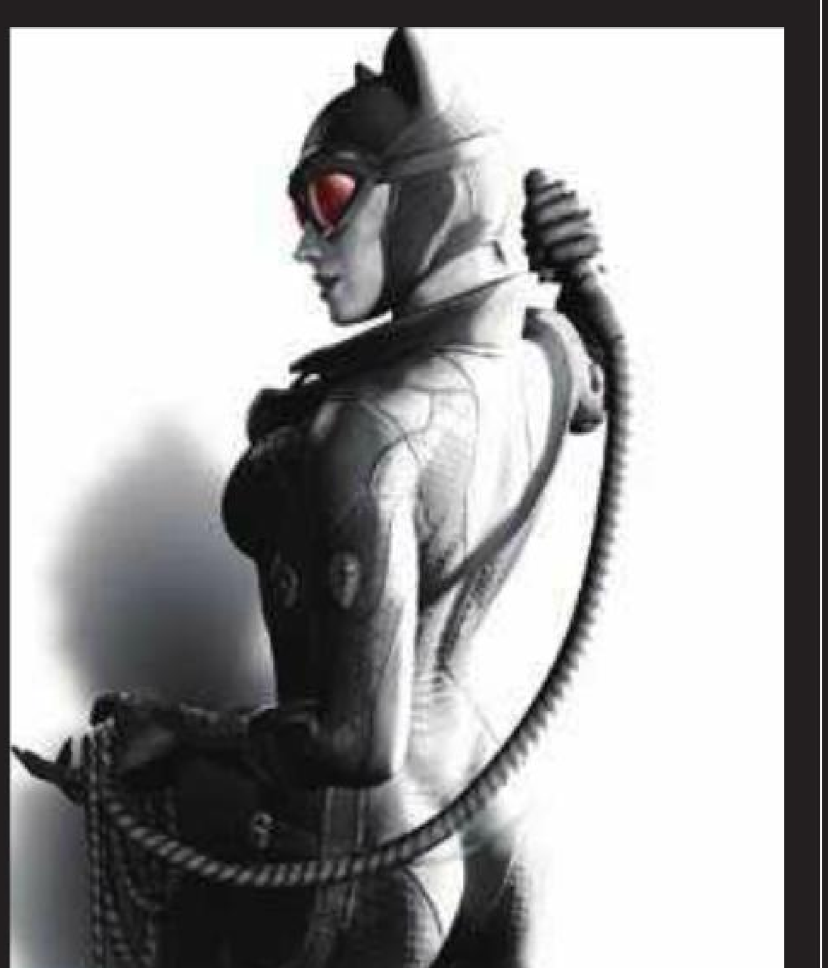
▲目前X360还可以刷自制固件，但同样还是需要拆机。

市场报价信息更新截至 2011 年 10 月 23 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1600元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2250元
X360 Slim主机（韩版，4GB，破解）	2000元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解）	2100元
X360 Slim主机（韩版，4GB，破解，Kinect套装）	2500元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解，Kinect套装）	2600元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高清线	68元
北通原生铜HDMI高清线	89元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

上网码解惑

最近有部分读者来信询问什么是上网码，这里为大家简单介绍一下。



上网码会在正版游戏的包装中附送，这个码的作用是允许玩家进行游戏的网络部分。如果不输入这个码的话，那么你就只能玩单机内容。这个设定显而易见是用来应付二手游戏市场的，因为如果你用掉了上网码的话，买了你的二手游戏的人就无法玩到游戏的网络部分，解决办法是在 PSN 或 Xbox LIVE 上购买官方提供的上网码。这个上网码的价格一般都不便宜，这就意味着买家要额外支付一笔费用，如此一来如果二手游戏的价格过高的话，肯定不如直接入一张新游戏合算。

上网码和 DLC 的性质略有不同，因为上网码对于购买全新游戏的玩家来说没有损失，你一样能玩到全部内容，但要想卖出去的时候就比较麻烦了。其实在 PC 上早就有类似的情况出现过，而在家用机平台似乎是 PS3 的《白骑士物语 光与暗的觉醒》首次采用的，之后便一发而不可收拾，被越来越多的厂商所采取。最近的《抵抗 3》、《瑞奇与叮当 四位一体》以及马上就要发售的《未知海域 3 德雷克的诡计》均采用了上网码的形式。

不过上网码也会带来一些负面的影响。以《白骑士物语 光与暗的觉醒》为例，由于这是一个典型的日式游戏，因此 SCE 在设定上网码时规定只能在日服 PSN 账号中输入，且只有输入上网码的账户才能上网联机。结果此举使得很多主力账户不是日服的玩家不得不放弃本作。大概是因为“民愤”太大，之后的游戏很少出现这种限定输入账户才能联机的情况了。

上网码这一招虽然有效，但是对于没有网络部分的单机游戏来说就没有用了。不过很快厂商又找到了新的点子，最近推出的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》便祭出奇招：在游戏中会附送一个码，其作用为输入之后可以使用人气角色猫女以及她独有的故事模式。如果你没有这个码，那么你要么放弃猫女，要么上 PSN 或 Xbox LIVE 购买猫女解锁码。尽管目前只有这么一例，但是可以想象这一招未来一定会被推广开来。真要是到了这个时候，受损失最大的应该还是破解党和 5 元党，大家还是赶紧祈祷这一天不要到来吧。

游戏进行时 IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！



《EVA》对于80后玩家来说是一段宝贵的回忆，被用多种角度解读过的本作拥有着太多远远超越其诞生时大环境的动画制作理念，成为动漫爱好者中心目中永恒的经典。直到今日，无论是动漫界还是游戏界都还在不遗余力地榨取这个故事当中视乎取之不尽的剩余价值。《新世纪福音战士 新剧场版 音波冲击》便是这一现象的最新产品，作为一个原作爱好者，我对于这款作品的出现既感到高兴又感到失落，高兴的是这个作品在十多年后的今天还能保持着良好的生命力，失落的，是曾今心目中的经典，在一次次改编后，似乎也失去了原有的韵味。不管如何，这款游戏我还是会玩一遍的，相信所有喜欢《EVA》的玩家们也是如此吧？

投稿地址 兰州市耿家庄邮局89号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

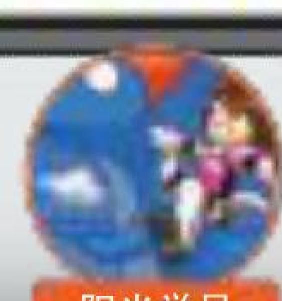
游戏 GAME AKB1/48 与偶像在关岛恋爱

48选一，无视“恋爱禁止”条例！AKB！最高！

原名	AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……		
机种	PSP	类型	文字冒险

游戏适应人群：●AKB忠实粉丝。●日本少女偶像团体爱好者。●恋爱文字冒险游戏爱好者。

受到前作大卖的影响，由NBGI开发的“《AKB1/48》系列”再次和玩家见面。本作的舞台定在了美丽的西太平洋小岛“关岛”上面，除了场景的改变，本作还加入了种子系统，偶遇事件，亲吻结局等全新要素。但是如果想要收集自己喜爱的偶像的全部写真还是有一定难度的，各位粉丝要多多努力哦。



阳光学员 光之虹

操作指南





按键说明	
按键	功能
十字键	选择
摇杆	移动视角
○键	确认
×键	取消/快进（只有发生过的剧情才可快进）
△键	处于偶像打电话的选项时可以直接拨打电话
□键	关闭对话框
L键	切换/放大视角
R键	切换/缩小视角
SELECT	游戏中调出音乐播放器（用于更换背景音乐）

游戏系统

因为本作和前作相比有不少变动，所以在这里为各位玩家着重介绍一下新的游戏系统。

种子系统

这是本作中最实用的系统，因为本作的“写真收集”肯定是每位玩家都不会错过的。但是每张写真的获得方式各不相同，有些写真获得的难度过大，即使耗费N周目的时间也很难刷出，无疑对玩家造成极大打击。不过使用“种子系统”就完全可以避免这种状况。只要在未获得的空白写真上点击○键，系统会询问玩家是否要使用种子，使





用后那张写真便会直接出现。为了和玩家自己辛苦获得的写真区别开来，使用种子获得的写真在小图状态下右下角会有一个“发芽”的小图标，而当玩家在游戏中达成了这张写真的获得条件后，这个小图标就会自动消失了。

种子的获得方法	
01	通关游戏
02	在ED结束后，点击L&R键进行返场呼喊
03	同一位偶像进行多周目游戏
04	保留10个以上的种子

突发事件

本作的剧本有了很大的进步，突发事件的增加让玩家们的选择更加多样化。例如玩家和某位偶像约会结束后，在路上会被其他的偶像蒙住眼睛，让玩家依靠说话的声音来猜出对方是谁，这无疑对玩家是一种考验。在游戏的后期，如果玩家和某位偶像决裂，当玩家邀请别的偶像时，她依旧会去玩家的房间提出约会邀请，只要玩家同意邀请便会和那位偶像和好，这也是前作中不会出现的情况。

游戏系统



如果各位玩家玩过前作《AKB1/48与偶像恋爱》的话，便可使用前作的存档进行联动，得到在前作中告白过的偶像的一张SR写真。需要注意的是，横山由依、铃木紫帆里这两位新人在前作中并未登场，因此她们的SR写真只能通过输入密码的方式获得。

隐藏要素

在游戏的主菜单界面按住□键和×键10秒后就会出现输入界面，输入特定的密码就能获得对应偶像的一张SR照片。因进行时的篇幅问题，文中给出团队中人气较高的成员密码，其余密码玩家可自行前往游戏的官网查询，地址如下：http://wiki.mmo-station.com/msData/list/psp-akb48/12721。

部分密码	
成员	密码
小岛 阳菜	をきにしついろそふん
指原 莉乃	けてすにほたなゆもよ
筱田 麻里子	れたそすあたういへも
高桥 みなみ	まはりころはなふたら
前田 敦子	けへきてによらせめろ
大岛 优子	けをらいけれちとさく
宫泽 佐江	むうさかつろいめろし
河西 智美	わいれきもやえんうほ
佐藤 亚美菜	かわさもむへはらゆほ
渡边 麻友	みちぬめんらりむもと

玩后感

本作比前作强太多了！这是笔者将“大小姐”柏木由纪攻略六周目之后得出的结论。游戏不仅按照每个偶像的性格精心设计了新的剧本，全新的种子系统也有效避免了玩家为了一张写真而重复游戏的情况，这些都体现出制作组的诚意。此外，游戏在难度方面略有提升。虽然3个选项虽然依旧分为好、中、差，但是却不像前作那么容易选择，经常会出现让玩家犹豫的选项。要说遗憾的话那就是坑爹的DLC时钟，官方自带的居然是“江口爱实”那个PS人，如果想看到自己的本命就只能乖乖淘银子，不得不说NBGI卖DLC卖得也是越来越邪乎了。总之本作依靠妹子们的火热程度大卖是毫无疑问的，所以各位死忠记得留好钱，迎接明年到来的第三作吧（笑）。

游戏 GAME

新世纪福音战士 新剧场版 音波冲击

SOUND ONLY，音乐所引发的第三次冲击！

原名：ヱヴァンゲリヲン新劇場版 サウンドインパクト
机种：PSP　类型：动作

游戏适应人群：●原作的FANS。●音乐游戏爱好者。


阳光成员 Night

随着新剧场版的连续上映，《EVA》的热潮再次被掀起。在这种时候，"周边骗钱补完计划"又怎能慢了脚步？《音波冲击》是由剧场版的配乐、画面及对白再构筑而成的音乐动作游戏。可以说对于现有素材再利用这一技能上，没人能比"《EVA》系列"更加登峰造极了，不过比起《柏青哥》和《钢铁女友》这种游走于边缘的作品，本作与新剧场版的剧情有着更为紧密的联系，而原作中的配乐每一首都堪称经典，全新的玩法说不定能给我们带来不一样的冲击。

系统介绍



判定

本作的判定并不是十分严格，每次按键后也不会直接出现COOL，BAD等评价，而是通过不同颜色显示进行区分。绿色表示COOL，蓝色表示GOOD，红色表示BAD。

COMBO

游戏进行中并不会显示当前COMBO（连击）数，而要等到过关后，在评分界面才会统计出本次游戏的MAX COMBO（最高连击数）。

同步率

其实就是一般音乐游戏中的能量槽。初始的同步率为50%，操作失误会导致同步率下降，降到0后挑战失败，反之，当同步率升至100%后则会进入暴走状态，极限值为400%。

音乐和动画

本作一共收录了30首乐曲供玩家挑战，并且根据剧情分成了9个部分，必须依次解锁。每次解锁



前，都会有一段重新制作的预告词和预告画面，很值得一看。如果不小心跳过了也不必担心，可以到Gallery（画廊）中观看。

难度

游戏默认难度为NORMAL，难度不高，对音乐游戏感到苦手的玩家大可不必担心。将30首乐曲全部通过后会追加HARD难度。其难度之高超乎笔者的想象，虽然有个别模式除外，不过大部分乐曲即使是音乐游戏的高手相信也会颇感困扰。

收集要素

本作拥有丰富的收集要素，在选曲界面按下△键进入Gallery（画廊）后便能欣赏。除了上文中提到的9段预告动画及一段结局动画外，还有300张精美的CG需要玩家在游戏中解锁，解锁条件可以在选择画面的右下角观看。



游戏模式

使徒セッション

使用按键：○、×、△、□

模式介绍：圆圈中会随着节奏出现不同的按键提示，玩家必须在这些提示再次回到圆圈的时按下相应的按键，乐曲部分结束后的使徒打击游戏并不影响评价。

心得：此模式难度适中，由于按键出现和回归部分的节奏是一样的，因此只需要在提示出现阶段记好节奏和谱面即可。



Call of Fourteen

使用按键：类比摇杆、○

模式介绍：一开始画面被网格覆盖，随着音乐响起，画面中会出现从左至右的心电波和不同位置的打击点。玩家要用类比摇杆控制心电波的走向，在到达打击点中央位置的时候按下○键即可，成功的话当前角色会



有内心独白，网格也会逐渐散去。

心得：初次上手会觉得这个模式很有难度，心电波的走向和打击时机似乎都需要依靠目测。其实并非如此，如果你把倾听的重点放背景乐而非角色的台词上的话，会发现打击时机正好都在音乐的重拍上。

※HARD难度下，心电波会变速。

AT/A(n)

使用按键：○键、左方向键

模式介绍：○键对应金色的AT力场，左键对应粉色的AT力场。当出现两种颜色交杂的大型AT力场的时候，需要同时按下○键和左键。而玩家只要跟随节奏，在内部的AT力场扩散至外围时按下对应的按键即可。乐曲部分结束后的S2机关破坏游戏同样不影响评价。

心得：此模式下画面让人眼花缭乱，不过幸好节奏感很强。因此最好的方法是提前记住每一小节不同颜色AT力场的分布，然后再跟随节奏依次按下。

HEX

使用按键：○键

模式介绍：这是本作中最像音乐游戏也是最简单的一个模式，和PSP版《初音》的玩法颇为相似。只要在浮标到达黄色六角形位置的瞬间，按下○键



即可，分为短押和长押两种方式。

心得：此模式最为奇妙的地方是，HARD难度甚至比NORMAL难度更为简单，全程COOL判定和全连手到擒来，毫无压力。

Number 5&Beasite Girl

使用按键：L键，R键

模式介绍：本模式为真希波专有，画面全部经过重制，同时笔者认为这也是本作中最为困难的模式。细细的光标会从左右两边向中间靠拢，在达到中间的位置后按下相应的按键，同样分为短押和长押。

心得：此模式的难度在于必须同时观察左右两边的光标，光标很细且动态的背景十分混乱。虽然屏幕中央有下次按键的提示，但帮助不大，也没有什么捷径可走，老老实实地熟悉音乐和谱面吧。

※在游戏中按下○×△□键可以听到真希波的台词。

Teartrop

使用按键：○键、×键

模式介绍：此模式再现了对抗第八使徒时，三架机体奋力奔跑的经典桥段，而且画面全部使用3D建模进行重制，非常有意思。玩家要做的就是在机体奋力冲刺的时候按下○或×躲避障碍物，其中○为高跳，×为远跳，根据不同的障碍物要选择不同的动作，机体的速度会随着连击数的增加而加快。

心得：在正常的视角下，我们无法提前看到下一个障碍物的位置，因此要根据音乐中的重拍和断拍来进行辅助判断。不过其实游戏还为我们提供了其他两种视角：长按R键切换为观察使徒视角，长按L键切换为背后视角，此视角下可以提前看到前方的障碍物，大大降低了难度。

玩后感

首先要赞一下游戏的UI界面，无论是NERV机关的经典配色还是各种警示标志还原度都非常高。虽然大部分的素材来自于新剧场版，但不少经典场面的重制也体现出了厂商的诚意。比较遗憾的是受到了剧情的束缚，游戏收录的乐曲虽然经典，数量上却稍显单薄。笔者认为，像《残酷天使的纲领》这样的TV版人气曲目，完全可以作为隐藏乐曲收录其中，既不破坏游戏流程，也是个很有份量的彩蛋。不过总而言之，如果你是《EVA》的忠实FNAS，那就没有任何理由错过本作，在焦急等待《Q》上映的同时，用音乐的方式重新感受《序》和《破》的震撼，用更热切的心等待第三次冲击的到来吧。



皇牌空战 突击地平线	NBGI	射击
多机种	Ace Combat: Assault Horizon	美版
	2011年10月11日　1～16人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：13岁以上

本作是《皇牌空战》系列的新作，比起之前的作品，本作的系统变化相当大，加入了具有良好演出效果的缠斗模式（DFM）和空袭模式（ASM），前者将高空飞行对战演绎得充满了速度感和刺激感，后者则让空袭过程变得更为简易爽快。新系统的加入不但令游戏中的对战规则为之一变，也拓展了游戏的玩法，提供给玩家更多的新奇体验。游戏中无论是空战时敌机被摧毁还是地面目标受到直接轰炸，都会插入华丽的特写画面，让整个游戏充满了电影感，加上知名军事小说家编写的剧本，让《皇牌空战 突击地平线》成为了系列史上最具娱乐性与观赏性的作品。

文 FAN & 阳光学员リオン　美编 NINA

基本操作

本作可操作多种战机，从类型上分为战斗机、武装直升机、门炮手、空中炮艇和轰炸机五种，下面会分别对每种操作进行说明。

值得一提的是，战斗机的操作分为简易操作（Optimum）与经典操作（Original）两种操作模式。建议新手开始使用默认的简易操作模式，能够直观地操控飞机。而有系列老玩家或者有一定飞行模拟游戏经验的玩家推荐使用经典操作模式，可以做出更灵活的动作。操作模式能够随时在系统选项当中更换。



操作说明（以原始操作模式为准）

战斗机

按键	功能
左摇杆上推	俯冲
左摇杆下推	爬升
左摇杆左推	向左翻滚
左摇杆右推	向右翻滚
右摇杆	调整视角
Y/△	切换目标
X/□	切换武器
A/×	使用机关炮
B/○	发射导弹
LB/L2	左平移
RB/R2	右平移
LT/L1	减速
RT/R1	加速
LS/L3	使用干扰弹
RS/R3	切换视角
LB+RB/L2+R2	进入缠斗模式（DFM）/空袭模式（ASM）

武装直升机

按键	功能
左摇杆	前后左右移动
右摇杆	移动准星/左右转动
Y/△	切换目标
X/□	切换武器
A/×	降低高度
B/○	提升高度
LS/L3	视角归中
RS/R3	切换视角
LT/LB/L1/L2	瞄准模式
RT/R1	使用机关炮
RB/R2	使用特殊武器
LB+RB/L2+R2	回避动作

门炮手

按键	功能
摇杆	移动准星
LT/L2	瞄准模式
RT/R2	攻击

空中炮艇

按键	功能
摇杆	移动准星
X/□	切换武器
RT/R2	攻击

轰炸机（通常移动）

按键	功能
左摇杆上推	俯冲
左摇杆下推	爬升
左摇杆左推	向左翻滚
左摇杆右推	向右翻滚
右摇杆	调整视角
A/×	使用干扰弹
LB/L2	左平移
RB/R2	右平移
LT/L1	减速
RT/R1	加速
LS/L3	使用干扰弹
RS/R3	切换视角
LB+RB/L2+R2	进入缠斗模式（DFM）/空袭模式（ASM）

轰炸机（垂直轰炸）

按键	功能
左摇杆	移动投弹点光标
A/×	使用干扰弹
B/○	投掷炸弹（按住不放可以连续投掷多枚）

轰炸机（抛物线轰炸）

按键	功能
左摇杆上推	俯冲
左摇杆下推	爬升
左摇杆左推	向左翻滚
左摇杆右推	向右翻滚
右摇杆	调整视角
Y/△	切换目标
A/×	使用干扰弹
B/○	投掷炸弹
LB/L2	左平移
RB/R2	右平移
LT/L1	减速
RT/R1	加速
LS/L3	使用干扰弹
RS/R3	切换视角

菜单按钮

START	切换雷达/地图
BACK/SELECT	暂停游戏

©ACE COMBAT™ ASSAULT HORIZON & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc. © GeoEye / JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION © Digital Globe, Inc., All Rights Reserved.
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.

飞行辅助系统（FS）

Flight Assist，即飞行辅助系统。当打开该系统时，玩家操纵机体靠近地表后，机身会立刻自动恢复水平状态以防坠毁，并且即使撞击地表或建筑物也只是受到损伤并不会直接爆炸。游戏中FS是默认开启的，若对自身的操控有信心或是想获得较为真实的驾机体验的玩家可以在系统选项里关闭这一系统。

缠斗模式（DFM）

Dog Fight Mode，本文中翻译为缠斗模式，是本作新加入的核心系统。只有制空战斗机（Fighter）和多用途战斗机（Multirole）两种类型的战斗机可以使用。当我方战机靠近敌机尾部时，对方身上会出现闪烁的绿色小环，此时立刻按下LB+RB（PS3版为L2+R2）即可进入缠斗模式。此模式下画面正中会出现绿色锁定环，靠近敌机环会变大，反之则会变小。只要保持敌机处于环内，环外就会出现锁定进度槽，达到100%时会正好环绕整个锁定环，此时玩家可以作出高精度导弹射击，会有相当高的几率击中敌机。如果敌机脱离环一段时间，进度槽会快速下降。

缠斗模式中玩家在使用机关炮时，会进入瞄准模式，视野变窄，不过也会拉近和敌机之间的视野距离，方便玩家射击。如果切换到特殊武器，则视角会转移到武器在机身上的悬挂位置，锁定环或瞄准框会随着武器的种类而发生变化，同样是变红后才能够使用高精度射击。缠斗模式是本作中与敌方队长机和皇牌机师对战的主要手段。



机动反击（CM）

Counter Maneuver，本文中翻译为机动反击，是我方战机被追击时的重要反击手段。当我方机体被敌方追尾时，会进入特殊的画面状态，不但会出现敌方战机的锁定环，还会有两个一红一绿的倒三角标志，这时先减速使自机与敌机的速度大致相同，画面显示为红色三角与绿色三角重合，然后将机身拉至水平，会出现闪烁的箭头标志，此时按下LB+RB（PS3版为L2+R2）即可发动机动反击，我方战机使用滞空动作瞬间绕至敌机背后，立刻展开追击。对付难缠的皇牌机师时，这一策略需要更改，先短暂加速，躲避对方的导弹，并促使对方加速，然后突然减速变向，趁机发动机动反击，否则很容易会在直接减速时被对方的导弹击坠。

除了玩家，敌方的战机也会使用机动反击，这时候，如果玩家的反应够快便会发现缠斗模式画面中出现了红色倒三角，立刻按下LB+RB（PS3版为L2+R2），发动截击，我方战机会跟随敌人的机动动作而移动机头，此时敌人的机体会大面积暴露在我方的机关炮射程内，不需要犹豫，立刻开火，如果击中驾驶舱，可以瞬间秒杀敌机。

在驾驶武装直升机时，机动反击的作用是靠着翻滚来躲避导弹，对于无法加速移动的武装直



升飞机来说可是保命的技巧，在听到副驾驶发出回避警告，或看到画面上有导弹袭来提示时按下LB+RB即可发动，不过有时候翻转会让直升机面朝的方向发生变化，记得及时查看小地图来纠正。

突击连锁（CA）



Chain Assault，本文中范围为突击连锁，当使用缠斗模式消灭敌机后，如果前方有符合发动缠斗模式条件的敌机，就会触发突击连锁，我方战机不会退出缠斗模式状态，而是会直接开始追击另一台敌机。突击连锁没有发动上限，成就/奖杯要求达到的突击连锁次数是连续五次，不过想要达成并不容易。

空袭模式（ASM）

Air Strike Mode，本文中翻译为空袭模式。空袭模式是本作另一个非常重要的系统，专门用于打击地面目标，该系统除了战斗机外，轰炸机也可以使用，不过具体操作会有一定的差异。当有大量地面目标需要打击时，地图上会出现固定的空袭路线，线路的起始位置会有绿色三角框标记，长按Y键（PS3为△键）锁定，靠近到一定距离便会出现锁定环，此时按LB+RB（PS3版为L2+R2）即可进入空袭模式。在此模式下机关炮不容易过热，导弹的装填时间也变短，能够更有效地打击地面目标。需要注意的是，每条线路只可以进入一次，玩家要沿着路线打击地面目标，如果偏离路线或者反向飞行则会离开此模式，所以即使错过了部分目标也不要回头。有部分关卡中会出现只许成功不许失败的红色空袭路线，在这一类空袭路线上会有重要目标（TGT）出现，玩家必须要摧毁所有的重要目标才能保证空袭成功。



TIPS 尽管对于队长机和皇牌机师作用很低，但非缠斗模式下的飞弹也是能打中敌机的。

干扰弹（FLG）

游戏当中，三种类型的战斗机和轰炸机都装备了干扰弹，其作用是诱导打向我方战机的导弹，使其误判热源，改为追踪干扰弹，从而保护我方战机的安全。游戏中的干扰弹有着数量限制和释放间隔，战斗之中无法获得补充，所以它是玩家的最终保命手段，不到生死关头千万不要随便使用。画面右下方的FLG缩写下的数字就是干扰弹的剩余弹量，一般来说战斗机的干扰弹数量是最少的，某些机型只有一发干扰弹，而速度较慢的强击机干扰弹数量则会多一些，但比起有九十九发干扰弹，并且释放间隔极短的轰炸机来说还是少得可怜。使用干扰弹的时机是在导弹极其靠近我方机体时。具体来说，在有导弹锁定了我方机体时，画面中会在战机附近用红色短弧线标示出导弹飞向战机的方向，如果弧线在闪烁，则表明导弹已经离战机非常近，即将要击中战机，这时就是释放干扰弹的好时机。



战机的类型

名称	简称	适用范围
制空战斗机	F	空对空，装备特殊武器后可以一定程度上空对地，但性能相当差。
多用途战斗机	M	空对空，空对地皆可，综合性能优秀，单方面能力并不突出。
强击机	A	空对地，无法发动缠斗模式，飞行速度慢，但是抗打击能力强。
武装直升机	H	空对地，直升机的空对空能力仅适用于对手同样是直升机的场合。

技能

本作中的技能无法在战役模式中的使用，不过自由选关模式、网战与合作任务均可使用，其中Rookie技能是一开始默认拥有的，不过在获得十万点技能点后便会消失。在自由选关模式、网战和合作任务完成一个关卡后便会奖励一定的技能点，获得的技能点可以在技能界面中按Y键（PS3为△键）打开技能解锁界面来消费，大部分技能解锁所需的点数比较高，不过每关玩家可以获得的技能点也起码有1000点以上，所以对于打网战的玩家来说，解锁全部技能并不会花上太长的时间。

技能列表

技能名称	技能价格	技能作用范围	技能作用对象	技能效果
Rookie	无	团队	F、M、A、H	提高玩家在完成关卡后获得技能点数，点数达到十万后消失
Enhanced MG	2000	团队	F、M、A、H	提高机关炮杀伤力
MG Cool Down	2000	团队	F、M、A、H	缩短机关炮的冷却时间
Enhanced Missiles	10000	团队	F、M、A、H	提高导弹杀伤力
Extra Missiles	10000	团队	F、M、A、H	提高导弹携弹量
Enhanced Bombs	10000	团队	F、M、A、H	提高炸弹杀伤力
Extra Bombs	10000	团队	F、M、A、H	提高炸弹携弹量
Enhanced RKTL	10000	团队	F、M、A、H	提高火箭弹杀伤力
Extra RKTL	10000	团队	F、M、A、H	提高火箭弹携弹量
Enhanced ECM	5000	团队	F、M、A、H	提高电子导弹杀伤力
Extra ECM	50000	团队	F、M、A、H	提高电子导弹携弹量
Enhanced DFM	5000	团队	F、M	延长玩家发动缠斗模式的时机
Enhanced ASM	10000	团队	M、A	延长玩家发动空袭模式的时机
Quick Assault	10000	团队	F、M	提高缠斗模式中锁定进度条的累积速度
Auto Maneuver	2000	单体	F、M	符合条件时自动使用机动反击，但速度比手动使用慢。
Throttle Boost	30000	团队	F、M、A、H	提高加速飞行的效果
Quick Turn	30000	团队	F、M、A	加快转向时的速度。
Extra Armor	50000	团队	F、M、A、H	提高战机防御力。
Wide DFM Support	50000	团队	F、M	扩大能够发动缠斗模式的范围。
Wide ASM Support	50000	团队	M、A	扩大能够发动空袭模式的范围。
Enhanced Blades	5000	团队	H	强化螺旋桨，提高武装直升机飞行高度上限。
Wide Angle and Zoom	5000	团队	H	提高武装直升机瞄准模式中锁定目标的距离。
Attacler Pilot	2000	团队	F、M、A、H	提高玩家在完成关卡后获得技能点数，自由选关模式中任意关卡获得A级评价后开启。

战役任务

第一关 Nightmare

第一场战斗完全是教学关，玩家只需要按照提示来进行操作便可以通关。头两个敌人可以在出现锁定的红框时发射导弹击落，之后的敌机就开始需要熟练地运用缠斗模式（DFM）追尾，按照提示分别用制导导弹和机关炮击坠敌机。第三台需要用缠斗模式追击的敌机会将玩家带入固定的飞行线路，期间会有敌人突然从后袭击，击毁建筑物上的起吊机，不必慌张，稍微向左飞就可以躲开掉落的起吊机，之后进入到缠斗模式中的被追击部分，尽量用加速和快速的左右转摆脱对方的追击。最后按照提示更换4AMM导弹，在缠斗模式中等待四台敌机都被锁定后发射，便可以一次过消灭。再打倒几台敌机，“大白鲨”（Shark）出现，击坠了玩家控制的战机，按照提示按下Y键(PS3版为△键)便可以弹射出机舱，等待剧情过后，主角从噩梦中醒来，关卡前半段结束，后半段则是操纵直升机上的门炮手消灭地面上的敌人，比起教学关还要简单，基本上敌人惟一能够威胁到直升机的也只有他们手上的RPG了，不过飞过来的导弹是可以被打掉的，注意活用瞄准功能，消灭掉所有关卡中出现的敌人，然后就会触发剧情。



第二关 Inferno

在油田中展开的战斗，习惯了第一关高性能的F-22A，玩家们可能在用本关的战机时会感到不适应。本关会有一定程度的教学要素，玩家需要学会用Y键（PS3为△键）更改锁定的目标，如果不更改，玩家会发现自己首先锁定的敌方长机机动性能高得不可思议，就算在缠斗模式中也无法锁定，其实只要更改锁定目标后就可以从容消灭。之后玩家还需要学会使用截击，在敌方战机使用滞空的方式在缠斗模式中反追我方战机时，及时按下LB+RB（PS3版为L2+R2）会立刻发动截击，此时使用机枪可以

TIPS | 6AAM导弹单独射击一个目标时命中率其实相当高。

对滞空的敌方战机造成伤害。本关的演出效果非常不错，在缠斗模式中玩家会发现自己经常和敌机于油田的采油基地当中穿梭追逐，各种冲击力十足的爆炸场面会频繁地出现，如果运气好，甚至会看到敌我双方在油田上倒飞着展开追逐，非常精彩。消灭掉一定数量的敌人后，按照提示按下Y键（PS3为△键），会看到我方的机师，代号“红月”（Red Moon）的Sergei Illich已经因为坠机而跳伞逃生，消灭敌人来保护他安全降落，之后本关结束。



第三关 Red Moon

本关玩家会首次使用“长弓阿帕奇”武装直升飞机，因为其操作方式和战机完全不同，玩家需要在关卡起始阶段好好熟悉一下，按下LB或LT（PS3为L1或L2）发动的瞄准模式带有一定程度的锁定功能，用来对付体型小的步兵单位或精确打击一群载具当中的某一台时非常好用。武装直升机本身自带的导弹不具备制导功能，所以一定要瞄准了目标再发射，不过因为每次都会连发八枚，所以在发射期间小幅度移动机身可以造成效果颇为不错的范围打击。特殊武器方面，推荐使用能够精确制导的4AGM，锁定四个地面目标后一齐发射，再配合上导弹可以清除大批的敌人载具。需要提醒玩家的是，武装直升机的导弹和特殊武器弹量明显低于战斗机，所以请谨慎使用，并多用机关炮消灭敌人。关卡前期最大的威胁是持有RPG的敌人，不过只要在听到副驾驶喊出警告时按下LB+RB（PS3版为L2+R2）发动回避动作就可以躲过，后期会遭遇到两台“雌鹿”（Hind）直升机，玩家需要用上右摇杆来操作机枪追着它们来射击，并且抓住机会直接用导弹把他们轰下来。最后敌人会带着被俘虏的Red Moon逃向载具，先摧毁载具，再用瞄准加上机枪精确地射杀三个在人质身旁的敌人，我方地面部队会成功救回Red Moon，任务完成。



第四关 Spooky

有玩过《COD》系列”的玩家想必对这一关的内容并不陌生，玩家操纵的是有着“空中炮艇”之称的武装攻击机AC-130，武器有三种，120mm的主炮威力巨大，杀伤范围也非常惊人，但装弹时间相当长，而且很容易误伤友军。40mm的博福斯炮威力适中，能够连发，是最为常用的武器，而25mm的机炮则专门用于对付步兵单位和武装吉普车等小型目标。三种武器除了性能外，视野范围也随着口径的尺寸下降而缩小，不过也会看得更精细。在平常可以用120mm主炮视角观察敌人动向，再用不容易误伤友军的博福斯炮消灭敌人，对于那些用防空导弹躲在暗处偷袭的敌人，则需要靠着他们发射的导弹轨迹定位他们的位置后再用25mm机炮点掉。关卡流程中基本不存在难点，因为多数时候玩家需要保护地面部队的安全，而前期敌人的火力是无法威胁到武装攻击机的，后期的防空导弹如果多次击中我方就会坠机，所以一旦发现有敌人对我方展开攻击，就要立刻消灭掉，如果实在难以定位步兵的位置，直接对着大概位置打一发120mm主炮也有很大机会干掉对方。最后阶段的飞行镜头会晃动得非常厉害，玩家基本上无法瞄准目标，不过实际上也不需要刻意去攻击敌人，因为剧情过后本关便会结束。



第五关 Blue on Blue

降落时会碰到俄国盟军巨熊（Big Bear）飞行中队在没有通知指挥塔的情况下突然起飞，之后没多久，敌人来袭，首批敌人性能和AI都并不强，高空中一翻缠斗后，追上了巨熊中队的我方战机却突然遭到了他们的攻击，原本属于友军的他们会被宣布为敌军。比起其他敌人，巨熊的驾驶员们无论和战机性能还是驾驶技术都要更高一筹，攻击欲望也相当强烈，玩家除了要尽量使用缠斗模式咬住他们快速击坠，也要小心自己被追击，记得及时用机动反击回咬敌人。将敌人消灭至只剩一台长机“巨熊”，对方会撤退，主角梦中不断出现的“大白鲨”（Shark）登场，性能与速度远远超我方战机，就算能够用缠斗模式追击，也很快会被甩开或反追，主角的战机很快就会被击伤，不过此时对方会因为燃油即将耗尽而撤退。剧情过后，操纵着损伤状态的战机降落，虽然机身有点摇晃，但只要保持好一定的速度，就可以安全降落，之后会发生剧情，本关的游戏部分也随之结束。



第六关 Power Play

本关的内容很单纯，就是保护迪拜中心不被轰炸机（Bomber）入侵，轰炸机的移动速度远远比不上战斗机，不过却皮粗肉厚，在缠斗模式追尾的情况下，仍然需要用4至5发导弹才能击落，这里建议玩家选用6AAM的六连发导弹，在远距离使用时可以顺便清除轰炸机附近护航的敌方战斗机，而在缠斗模式中，一次过全部锁定在轰炸机身上的6AAM甚至能够一举击毁轰炸机。本关前期敌方的MIG-29战机性能并不高，玩家可以在解决轰炸机后的空档击落他们，但之后出现的Su-33性能明显高了一个档次，玩家必须频繁地使用缠斗模式来击落他们，这将浪费大量的时间，所以不需要理会他们，专心对付轰炸机，用重火力把每一架从不同方向来犯的轰炸机都击毁后，便可以迎来胜利。



第七关 Lock and Load

本关会再一次使用门炮手，操作和第一关后半部分并没有区别，不过本关的难度开始加大，玩家需要掌握瞄准模式和非瞄准模式的特点，前者会缩小视野，镜头移动的速度也会变慢，而后者则相反，在对付步兵单位时，用非瞄准模式直接扫射也能够很轻松地消灭敌人——前提是需要观察到敌人在哪里出现，而对付像是河道上的快艇这种高速单位，可以在准星靠近其位置后再开瞄准模式来消灭。本关拥有RPG的敌人为数不少，一旦看到他们出现请优先消灭。消灭两艘运货船上的敌人后，会有一台“雌鹿”直升机出现袭击我方，尽量用非瞄准模式追踪射击，不但可以更好地跟上对方的速度，还可以打掉其射出的导弹。关卡结尾处的难点是两台突然出现并对玩家所在的直升机展开追击的“雌鹿”直升机，机师为了躲避他们的攻击，会用非常不稳定的高速飞行，玩家要尽量在这种干扰中对着“雌鹿”展开反击，



它们一般都会出现在舱门的最右方，不要让它们离开视线，一路持续射击，击坠其中一台后战斗就轻松多了。成功消灭两台“雌鹿”后，便可以过关。

第八关 Pipeline

在这一关里头玩家会首次接触到本作的另一个重要系统：空袭模式（ASM），这个模式实际上有点儿轨道射击的感觉，不过在飞行时机体的操纵权还是在玩家手上，如果玩家不操纵，战机就会按照预设的轨道飞行。触发空隙模式的前提是战场上出现一条绿色的空袭线路，其开端是一个三角形的目标，玩家按下Y键（PS3为△键）锁定该目标后，只要离得够近，就可以按下LB+RB（PS3版为L2+R2），进入空袭模式。在空袭模式中，玩家的目标是在沿着预定路线飞行时摧毁路上碰到的所有目标，主要以炮塔和载具为主。理论上，无论玩家的战机是空对空型还是空对地型都可以胜任这一关的任务，而且无论是战机的普通制导导弹，还是用于轰炸的特殊武器，甚至是战机本身的机关炮都可以摧毁目标，但是还是建议玩家在本关



中使用有着良好空对地能力的机型，再配上专门打击地面目标的武器，通关过程会轻松很多。关卡刚开始的空战非常简单，击坠敌机后，俄军的地面部队请求支援，玩家可以长按Y键（PS3为△键）锁定空袭路线的开端，飞过去，在离得足够近后，便可以开启空袭模式，前期的空袭过程并不困难，但玩家需要掌握一个技巧：在导弹锁定目标并发射后就立刻更换锁定目标，而不是等目标被摧毁后自动更改锁定，这能够有效地提高清除目标的效率。虽然严格来说，就算不遵循空袭模式的路线，玩家也能够消灭地面上的目标，但效率会下降，而如果拖得太久，俄国友军就会因为损伤过大而撤退，导致任务失败，所以最好还是老实沿着空袭路线解决敌人，再回头补漏。经过四条空袭模式路线后，有敌方的战机出现，将他们击落，我方僚机会陷入山坡上的炮塔火力网中，此时会出现一条红色的空袭路线，这一类空袭路线比绿色的严格，必须一次就把空袭路线上的所有目标都破坏掉，不然就会立刻任务失败。山坡上的炮塔有的比较耐打，一发制导导弹或特殊武器并不能将其摧毁，记得多补一枚导弹。救下僚机后，大批敌人的战斗机赶来支援，将他们逐一消灭，小心被追击。重新统治整个天空后，俄军会要求战狼飞行中队辅助他们对敌人的要塞发起进攻，首先玩家需要经过三条绿色空袭路线，前两条路线会经过树木众多的山脉，在消灭目标时也要注意地形的变化，最后一条路线需要经过防空炮火极其密集的要塞上空，不需要摧毁太多目标，直接冲过去，不然战机是无法在火力网中幸存的，之后再慢慢地用对地的特殊武器一点点清空。攻下要塞后，神出鬼没的“大白鲨”再次出现，但这一次，他只是发射了一枚威力强大的神秘武器“Trinity”后掉头便走。玩家需要立刻用缠斗模式追上这枚大规模杀伤性武器，并持续不断地用制导导弹和机关炮对其造成伤害，使其在半空中爆炸。至此，本关才算真正地结束。

第九关 Siege

本关需要保卫友军的运输机安全到达俄军基地，内容包含了空战和地面战，总体来说，地面战的难度要更高一些，所以是使用对空特殊武器还是对地特殊武器取决于玩家喜好。前期会出现少量敌人战机，用缠斗模式可以快速消灭。之后俄军会要求战狼飞行小队消灭地面上的敌军，空袭线路会出现三次，用机关炮和制导导弹配合基本上能够消灭绝大部分的敌军，如果觉得不保险，就换上对地特殊武器，但请记得不要过度使用。空袭过后再消灭大量出现的敌军战斗机，我方小队的油量会变得不足以维持战斗，需要在俄军机场紧急降落加油。在降落前先消灭两台来袭的敌机，之后在降落时仍然会受到偷袭，将速度提到最高可以堪堪躲过导弹，但之后要马上降低速度，避免降落时出现意外。一段紧张的剧情过后，加满油的战狼飞行小队重新起飞，尽量快速地消灭敌军来保护将要在俄军基地降落的运输机，除了要注意击落那些追击在运输机后方的敌机外，快速地解决掉盘绕在基地附近的敌机也是非常有必要的。在成功地护航后，立刻会有大量的敌人地面部队接近俄军基地，此时并没有空袭路线，玩家必须要用对地特殊武器加上俯冲射击来解决掉敌人，注意俯冲时的速度，避免撞上地面。消灭掉所有来犯的地面部队就可以成功过关。



TIPS 和敌机对向飞行时，交错前的瞬间发射导弹可以重创对方。

第十关 Hostile Fieet



本关只能选择空对地型的战斗机，主要的打击对象是敌人的航母和战舰，这一类机型虽然同样装备了制导导弹，但并不具备和其他战斗机展开缠斗的机动性，所以在战斗中需要小心躲避敌人的追尾和导弹的袭击，干扰弹只能选在最合适的时机使用。本关的空袭线路非常多，首个空袭路线的目标是消灭在保护对象附近的敌人船舰，在空袭模式中直接用机关炮消灭是最为保险的方法。之后需要阻止敌方航母上的战斗机起飞，两次空袭后应该能够清除掉绝大部分的敌机，但是航母此时的防空火力会突然变强，小心躲开，并进入到第三次空袭路线上，足够集中的打击可以击沉航空母舰。下一个目标是由两艘驱逐舰和一艘巡航舰组成的舰队，防空火力非常强，前两次空袭的效果并不明显，之后远离船舰，等待指挥官发出一齐攻击的命令，然后一条红色的空袭路线会被激活，准备好制导导弹，只要成功命中敌舰就可以触发剧情，并摧毁敌舰上的神盾反导弹系统。之后使用俯冲射击先摧毁掉两台驱逐舰，再用导弹把巡航舰击沉。

下一个目的地会有两次长距离的空袭，摧毁路线上的所有敌舰，之后便会遇到本关的最强对手：战列舰，其火力非常强大，不过因为体积的关系，也特别容易被各种对地特殊武器命中，第一次空袭无法伤到战列舰，之后等待指挥官发起总攻命令，进行两次红色路线的空袭后，战列舰的炮火会被严重摧毁。此时对方舰长会发出投降要求，躲开舰上仍然非常猛烈的炮火，等待对话结束，然后在指挥官的命令下对这艘战舰发动致命一击吧。

第十一关 Launch

非常有意思的轰炸关卡，两台可选的轰炸机当中，推荐使用防护力和火力相对略低，但操控性比 B2 要更好的 B1 轰炸机，因为在关卡一开始，玩家便需要通过雷达区，雷达侦测的范围会用绿色的扇形光芒表示，不需理会战机的拉升高度警告，尽量贴近地面飞行，经过最后一段雷达密集区时，到达终点的倒计时会突然缩短，不要慌张，沿着地面不断加速就可以到达目的地。之后会开始三次垂直轰炸，进入轰炸路线的方式和空袭模式一模一样，不过在垂直轰炸模式中，玩家是使用左摇杆来控制投弹点光标，按下 B 键（PS3 为○键）投下炸弹。飞机的速度并不快，将所有主要目标都炸毁后便可以成功消灭一个区域的导弹井。第三次垂直轰炸时会遭遇到敌人的防空炮火，按下左摇杆或者按 A 键（PS3 为 × 键）发射干扰弹便可以引开导弹。完成三次垂直轰炸，轰炸机将遭遇到敌人的战斗机部队，此时必定会被追尾，不过不必慌张，保持加速，轰炸机的干扰弹存量是 99 枚，发射间隔也非常短，只要保持不断施放干扰弹，并按着任务提示的方向飞行，就可以和我方的战狼飞行中队汇合。之后会进入抛物线轰炸阶段，进入轰炸线路的方式仍然与空袭模式相同，不过锁定目标的方式变成了自动锁定，当投弹点光标锁定敌人目标并变红后便可以按下 B 键（PS3 为○键）投弹。这里可以采用和战斗机空袭时一样的方法，在投弹后的便立刻更改锁定目标来提高效率。抛物线投弹的距离比较短，玩家不必急于投弹，等到投弹点变红再投。完成三次抛物线轰炸后，本关的轰炸部分结束。之后在回程途中，玩家会改为操纵战斗机，建议玩家选择使用对空 6AAM 导弹，不但可以对突然袭来的大批敌机造成严重伤害，在关卡最后，一个隐藏的发射井射出了最后一枚洲际导弹（ICBM），不要管其他敌机，立刻冲过去对飞弹发动缠斗模式，然后轮流用 6AAM 和制导导弹对其猛轰，将其摧毁后便可以过关。



第十二关 Motherland



本关会再次使用“长弓阿帕奇”，协助地面部队攻占敌人的据点。比起第一次操纵阿帕奇，本关的难度也高了许多，在城市当中作战的危险程度也相应地升高，不过只要记得使用回避动作来躲闪敌人的飞弹攻击，并把握好机会对敌方的武装直升机发射导弹将其秒杀，关卡中便不会遭遇到太多危险的情况。特殊武器方面建议选择能够精确制导打击最多四个地面目标的 4AGM，在有大量地面目标的地区配合直升机本身的导弹使用，效果出众。关卡开始时，越过地下的俄军盟友，朝着目的地前进，在一座桥上会碰到大量敌军地面单位，因为地势开阔，可以直接用导弹消灭一部分，再用机关炮点杀。之后按照任务提示前往双子摩天大楼处，地面上有大量的载具，可以用大楼本身作为掩体，用 4AGM 消灭掉一部分敌人，削弱对方的火力网，再飞过去清场。清场后会有敌人的直升飞机偷袭，抢占制高点，然后用导弹配合机关炮将其轰下来。之后出现的另一台直升机也如法炮制。后面的两个攻击地点都有大量的载具，因为地形非常空旷，尽量使用导弹来对付，4AGM 可以留到后面再用。接下来的攻击目标中，一栋 U 型大楼的广场处有着大量的敌兵，小心不要被其火力网覆盖，可以在适当距离用 4AGM 消灭掉一部分，再靠近。在清除地面目标时，仍然要小心会突然冒出来偷袭的敌方直升机，一旦出现就要优先解决。最后的地区会有大量的敌兵分批聚集，从外围慢慢清剿，贸然冲进去可是会被打成蜂窝。清光敌人后，进入剧情，按照提示按下 Y 键（PS3 为△键），会看到一枚“Trinity”直接飞进了莫斯科！

TIPS | 对地特殊武器不对空，反之亦然，这点和普通导弹不一样。

第十三关 Aftermath



本关紧接第十二关的剧情，玩家需要操纵战狼飞行中队追击远远朝着莫斯科发射“Trinity”的“大白鲨”，一开始会碰到敌人的战斗机部队，对方的性能和AI并不高，锁定好在地图上用红色图案标出的重要目标（TGT）后逐一消灭，然后再去处理那些用绿色箭头标出的普通敌人。之后远处会出现新的敌方战机群，冲过去和他们展开空中格斗，里头会有飞行速度缓慢但搭载着大威力轰炸武器的强击机存在，千万不能让它们靠近目的地，如果开战前玩家选择了4AAM作为特殊武器，推荐在缠斗模式中近距离对准强击机发射，威力巨大。优先处理掉所有强击机后，由“大白鲨“护航，带着“Trinity”的轰炸机终于出现，尽量不要理会“大白鲨”和其他护航的战斗机，直接用大火力朝着轰炸机身上招呼，只有击落轰炸机后，玩家才可以放心开始对付“大白鲨”。对方的机动能力仍然非常可怕，在缠斗模式中，尽量不要使用机关炮，免得在拉近视角的同时却因为视野过窄而跟丢了对方，一路用锁定好的制导导弹追击，在其使用机动反击时立刻再反追，此时“大白鲨”会进入到一个相对平稳的飞行阶段，抓紧机会用4AAM齐射把他击坠吧。之后按下Y键（PS3为△键）观看剧情，本关正式结束。

第十四关 Home Front



本关重回迈阿密，有许多情况会和第一关的梦中情节重合。一开始的敌人处于不可攻击状态，不过在我方警告无效后，便可以开始攻击。消灭掉第一批敌机中的重要目标后，会有更多的敌机出现，此时敌方的重要目标战机性能和驾驶技术会有明显提升，如果在缠斗模式中被甩开了也没关系，可以尝试着快速更换处于我方战斗机攻击范围内的另一个目标展开追击，有时候会有出其不意的效果。敌机的攻击欲望也非常强烈，在缠斗模式中遭到对方战友追尾的情况会经常发生，记得立刻用机动反击回咬对方。当敌方只剩下一个重要目标时，对其展开战斗模式便会进入到和第一关开始时的相同一幕，导弹击毁大楼，碎裂的水泥块四处飞溅。剧情过后击坠敌机，会有大批敌机增援，继续战斗，在与敌方战机缠斗时又会进入到和梦中相同的场景，起吊机被导弹击断，差点打中我方战机。之后一如第一关地，我方战机会被追击，机动反击后快速击坠敌人。接下来玩家还会经历与第一关相同的码头追击战和海上公路追击战。最后，在经历了一次和第一关相同的四敌机同时击落后，原本应该已经被我方击坠的“大白鲨”果然如同梦中般地再次出现，不过这一次，被击中的并不是主角，僚机及时地冲过来为我方战机挡下了袭来的导弹。僚机没有被立刻击坠，但是引擎已经出现了问题，更可怕的是，弹射装置也无法启动。主角被迫做出冒险行动，要求僚机翻转机身，让驾驶舱朝下，然后用我方战机的机关炮击毁驾驶舱罩来让僚机驾驶员脱离险境。按照提示对着驾驶舱射击，成功救出僚机驾驶员。一次短暂的交锋后，“大白鲨”带着一枚“Trinity”脱离了战场，本关结束。

第十五关 Hurricane

关卡一开始玩家就会碰到敌方的飞行部队，里头不但有“大白鲨”的战机，连之前背叛了我方的内奸“红月”（Red Moon）也出现在里头，紧追着这两台战机，其他敌人尽量顺手解决，又或者在其追击我方战机时立刻反攻，之后继续追上“大白鲨”，但很快对方就会脱离战场。这时，玩家的目标变为料理掉叛徒“红月”。场景中刮起了飓风，不过实际上对玩家的影响主要体现在严重地阻挡视野上，继续保持追击敌方的战机，期间被连续追尾的情况会频繁地发生，请在确保自身安全的情况下再尝试用机动反击。“红月”不但机动性强，使用机动反击的频率也比较高，看准机会用4AAM将其一举击坠吧。一但成功击坠“红月”，本关便会立刻结束。



第十六关 Akula

“大白鲨”带着“Trinity”逼近了美国首都华盛顿，主角带领战狼飞行中队紧追其后。首都上空的战斗非常惨烈，敌方的战机不但性能优良，驾驶员也抱着视死如归的方式在进行战斗，在战斗过程中，他们会两次地在被我方战机用缠斗模式逼至绝境时，直接对着防护首都的战舰发动自杀式袭击，用机身作为导弹来摧毁防空炮火。把战斗机群都消灭后，敌人的轰炸机出现了，守在首都前方，击坠每一架来袭的轰炸机，4AAM在缠斗模式中可以快速地解决这些抗打击能力极强的机体。最后一架轰炸机会擦过首都前的桥梁坠落，趁着这个时机，一直没有出现的“大白鲨”突然现身，一下子就穿越了首都外围的火力封锁网，此时，首都内再也没有任何防空措施，惟一能够阻止“大白鲨”的，就剩下紧咬在其后方的主角了。毫无疑问，“大白鲨”的机体性能和驾驶员技术都非常出众，不过游戏这里还有一个基于剧情演出而作出的设定，在到达剧情点之前，“大白鲨”是不会被击坠的，玩家只需要紧咬住他，并小心他在甩掉玩家后展开的反追尾，他的导弹四连射一旦全数命中，我方机体大多数时候都会被立刻击坠。在经过桥梁区域，并看到“大白鲨”在被主角追逐时还不断地发动轰炸后，便意味着玩家已经进入了关键的剧情点，此时“大白鲨”会结束和玩家的追逐，积极地开始用机动反击来回咬玩家机

TIPS “Trinity”杀伤范围很大，在自由选关模式第一次用时，注意别炸死自己。



尾，并且用华丽得近乎炫目的规避动作来不断地甩开玩家。在飞过白宫上空，并经过一番激烈的缠斗后，“大白鲨”终于按捺不住，对白宫发动了高空俯冲攻击，想要发射“Trinity”，但这也让他露出了破绽，此时他的飞行路线会非常平稳，抓紧机会对其猛轰，主角终于亲手终结了自己的梦魇——不，在最后的关头，“大白鲨”牺牲了自己作为掩护，将“Trinity”射向了白宫！立刻跟上去，用缠斗模式锁定“Trinity”导弹，这枚导弹在被击中后的飘移路线会变得比较诡异，在用机关炮锁定射击的同时也别忘了要用制导导弹不断地击打，最后，“Trinity”落入白宫前的水池中，炸出冲天的水浪，不过美国首都总算是保住了。最后再进行一次成功的降落，游戏至此终于结束。

成就/奖杯列表

成就/奖杯数量	50/51
难度	★★★☆☆
在线成就/奖杯	230点/11个奖杯
有无会错过成就/奖杯	无（错过成就/奖杯可在自由选关模式中获得）

成就/奖杯名称	点数/类型	获取条件
Bail Out	20/铜	完成第一关
Guns Guns Guns	20/铜	用直升飞机的机关枪摧毁五台敌对的车辆。
Fire Hazard	20/铜	完成第二关
Life Saver	20/铜	完成第三关
Fearsome Guardian	20/铜	完成第四关
Emergency	20/铜	完成第五关
Total Annihilation	20/铜	完成第六关
Steel Hunter	20/铜	完成第七关
Defender of World Heritage	20/铜	完成第八关
Hot Pit	20/铜	完成第九关
One Million Tons of Scrap Metal	20/铜	完成第十关
Nick of Time	20/铜	完成第十一关
Berserker	20/铜	完成第十二关
Patriot	20/铜	完成第十三关
Friendly Fire	20/铜	完成第十四关
Category 5	20/铜	完成第十五关
Guardian	20/铜	完成第十六关
Warwolf 1	50/金	完成所有任务关卡。（任意难度）
Critical Hit	25/银	使用精确制导导弹击落一架敌机。
Successive Kill	20/铜	在缠斗模式（DFM）中发动突击连锁（assault chain），连续消灭三个敌人。
Hard Strike	20/铜	使用空袭模式歼灭敌人的地面部队。
Eagle Eye	20/铜	成功按下Y键（PS3为△键）观看过三个剧情关注点。
Stay On Target	20/铜	在武装直升机上使用瞄准模式杀死十个敌人。
Diverse Strikes	15/铜	使用过武装攻击机的全部三种武器来攻击敌人。
Gun Master	15/铜	在使用直升机门炮时射杀大量的敌人。
Shot Master	20/铜	使用战斗机机关炮消灭五个敌人。
Pursuit Master	20/铜	使用机动反击回追三个敌人。
Switch Master	25/银	累计成功使用过十次机动反击。
Checking In	10/铜	操纵飞机穿越一家酒店的大门
Limbo	10/铜	操纵飞机从正要摔落的烟囱下飞过。
Speed Demon	10/铜	高速破坏全部导弹防御雷达系统。
Machine Gun Faithful	10/铜	只用战斗机的机关炮击落一架敌机。
Smooth Flight	20/银	保护我方第一架运输机安全降落。
Bomber Master	10/铜	用轰炸机消灭大量敌人。
Chain Master	20/银	在缠斗模式中发动突击连锁，连续消灭五个敌人。
Nice Kill	30/银	在网战模式中击落多架敌机。
Nice Assist	10/铜	在网战模式中用缠斗模式或空袭模式支援战友。
Nice Save	10/铜	在网战模式中救下一个被敌机追击的战友。
Veteran Pilot	20/银	累计进行网战或合作任务达50小时。
Warwolf Squadron	30/金	完成所有合作任务。
Formation Attack	20/银	和两位战友一同用DFM模式消灭一个敌人。
The Collector	20/铜	驾驶过游戏中的所有战机。
Welcome to Mission Co-Op	20/铜	完成一个合作任务。
Aerial Sniper	20/铜	在网战模式中用缠斗模式消灭十个弹射出战机外的敌方驾驶员。
Ground Pounder	20/铜	在网战模式中用空袭模式消灭三十个地面上的敌人。
Interceptor	20/铜	在网战模式中用武装直升机击落十枚导弹或炸弹。
World Tour	30/银	在网战模式中体验过所有对战地图。
Ace of Aces	30/银	在自由选关模式中（Free Mission）取得所有任务的A级评价。
All Rounder	30/银	获得所有勋章。
Calamity	10/铜	在自由选关模式中使用“Trinity”特殊武器消灭敌人。
Sierra Hotel	白金	获得除本奖杯外其他所有奖杯。

成就/奖杯难点提示

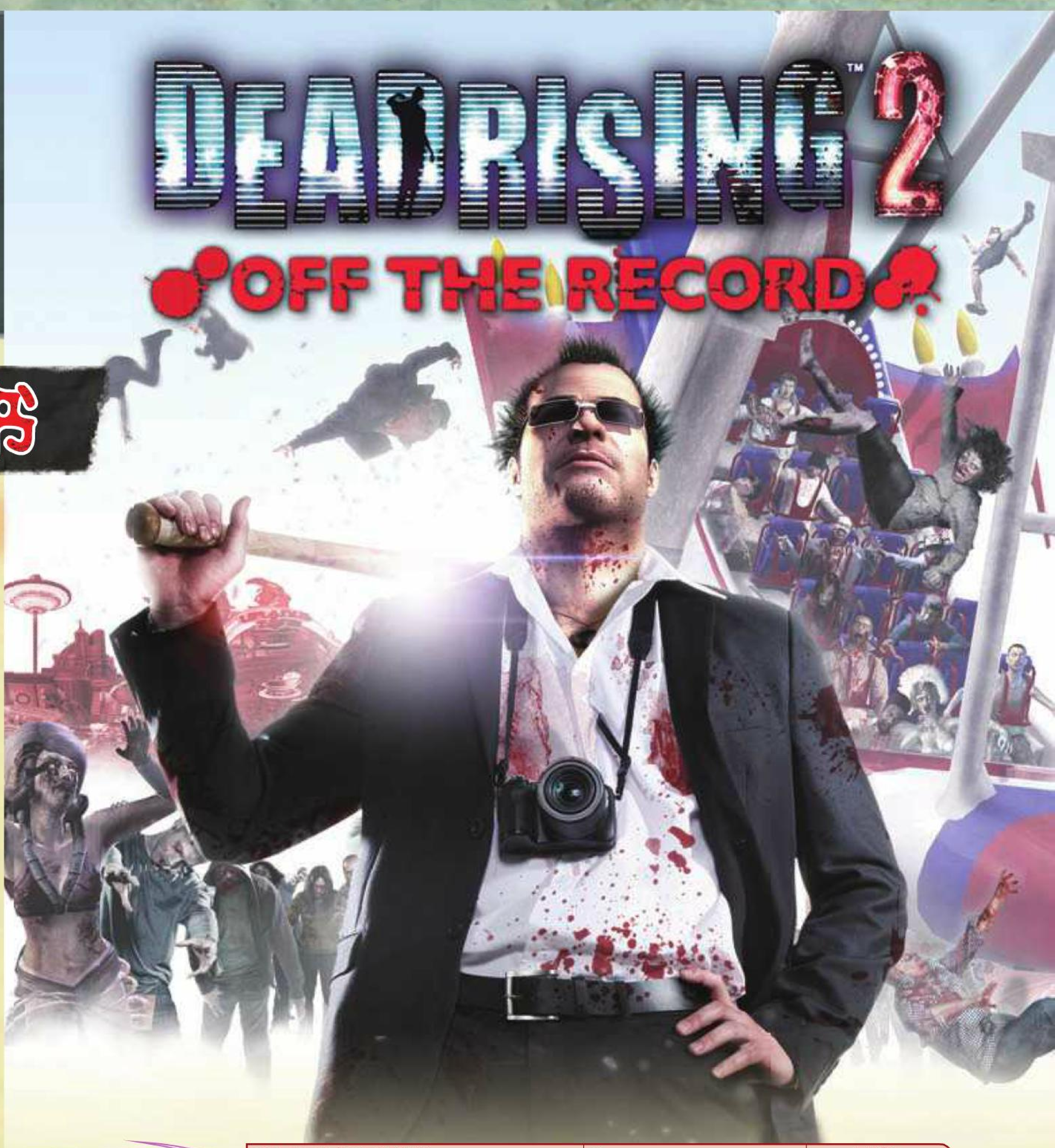
本作因为有不少在线成就/奖杯，所以无法成为一般意义上的成就/奖杯神作，不过成就/奖杯本身的确很好拿，最低难度通关一次就可以把所有关卡成就/奖杯和Warwolf 1拿下，其他成就/奖杯里头有许多也完全是白送的，比较有难度的主要是两个跟突击连锁有关系的成就/奖杯，因为虽然本作进入缠斗模式后游戏本身就已经变成了一个半轨道射击游戏，但是因为玩家消灭敌机的速度各不相同，想要正好在消灭一架敌机的同时正好碰到有另一台敌机来触发突击连锁的机会并不多，笔者是在敌人众多的第十五关解锁了Successive Kill，而Chain Master估计只能通过网战来解锁了。除此之外，其他的成就/奖杯在掌握了游戏的操纵诀窍后都并不难取得，不过因为还有一个Veteran Pilot需要足足50个小时，而且因为是计算网战时间，无法通过调整主机系统时间来达成，所以各位有开坑必填习惯的成就/奖杯饭和奖杯控们跳坑前一定要三思。



TIPS | 别试图在自由选关模式提前击败“大白鲨”，系统会无赖地强制推进剧情……

初玩本作，不禁惊叹于 Capcom 炒冷饭的能力，特别是游戏的第一个任务、第一个幸存者、第一个 BOSS，都和前作一模一样，令玩过前作的玩家大呼“Capcom 疯了”。不过实际上深入玩下去之后，就会发现游戏的乐趣还是大大进化了，特别是沙箱模式的 60 个挑战，刺激性远远胜过前作的 TIR 大赛。当然游戏的新内容不多这也是事实，不过再玩上一遍绝对是值得的！请用心地深入玩下去吧！

文 纱迦 美编 NINA



尸城生存指南书

进化点

很多玩家初玩本作时都会惊叹和 2 代的相似度，当然如果你实际打下去还是会找出很多不同的。为了让玩过 2 代的玩家快速投入，在本篇攻略的一开始先为大家介绍一下本作对比 2 代的进化点。

1. 读盘时间有改善，增加检查点的设定。
2. 主人公变化，主线故事有变化，增加全新的剧情 BOSS。
3. 除在线 TIR 大赛外，保留 2 代一切要素，并强化拍照要素，增加新的合成卡、杂志、道具、载具、收集品等等。
4. 增加新场景 URANUS ZONE。
5. 部分幸存者的位置和剧情变化，增加新的幸存者，以及一个全新的精神病患者 (即 BOSS)。
6. 增加沙箱模式，可以无限进化。
7. 沙箱模式新增 60 个挑战，支持双人合作。

顺带一提的是，本作的剧情到最后很出人意料，如果你玩过 2 代的话，在阅读本攻略的剧情部分时要有心理准备。

攻略透解 GUIDE THROUGH

丧尸围城2 番外篇	Capcom	动作
多机种 Dead Rising 2: Off the Record		美版
2010年10月11日	1～2人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

操作说明

操作	X360键位	PS3键位
移动	左摇杆	左摇杆
转动视角	右摇杆	右摇杆
视角复位	LS	L3
攻击	X	□
重攻击	按住X	按住□
召唤幸存者靠拢自己	Y	△
让幸存者前往指定地点	LT+Y	L2+△
跳跃	A	×
拾取武器道具/对话	B	○
切换道具	LB或RB	L1或R1
瞄准模式	LT	L2
投掷/开枪	瞄准模式中RT	瞄准模式中R2
注射Zombrex (特定时间) /挑衅 (20级后)	十字键←	十字键←
接电话	十字键→	十字键→
切换到空手	十字键↑	十字键↑
放下手上的道具	十字键↓	十字键↓

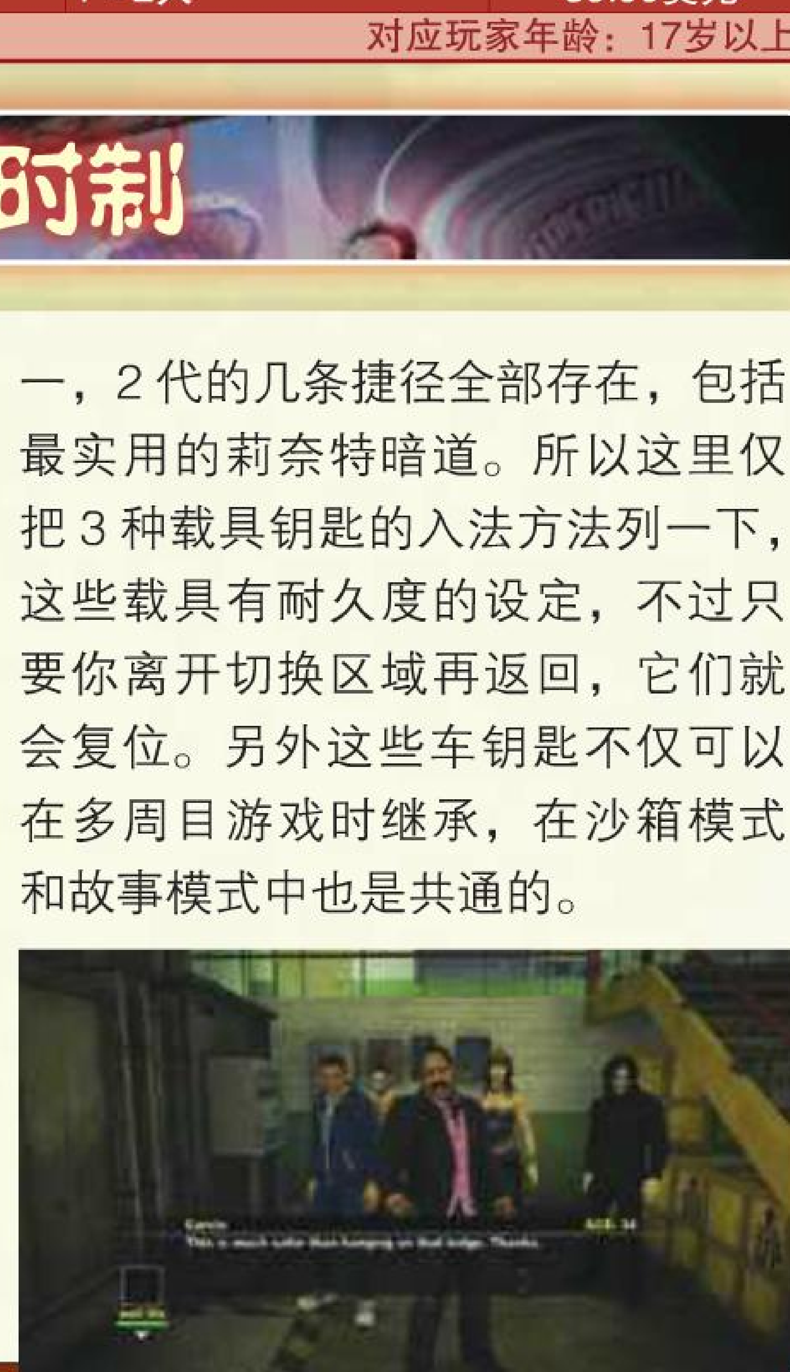




半即时制

和 2 代一样，本作采用半即时制，即除了剧情动画和菜单画面，其他场合下时间都会不断流逝。游戏中很多任务都有限定的发生时间，错过之后就会消失，前期玩家必然会顾此失彼、手忙脚乱，这也是游戏的魅力所在。特别是某些主线任务会让玩家在多个地点奔跑，如果没有提前预留充裕时间的话该周目就会丧失迎来好结局的机会，因此建议玩家一周目时尽量提前完成主线任务。

赶时间依然是本作的主旋律之一，2 代的几条捷径全部存在，包括最实用的莉奈特暗道。所以这里仅把 3 种载具钥匙的入法方法列一下，这些载具有耐久度的设定，不过只要你离开切换区域再返回，它们就会复位。另外这些车钥匙不仅可以在多周目游戏时继承，在沙箱模式和故事模式中也是共通的。



名称	获得条件
Sports Car Key	在Royal Flush Plaza二楼的商店购买
Chopper Key	在Pailsades Mail二楼的商店购买
SUV Key	在Silver Strip的商店购买

除了以上 3 种车钥匙外，还有摩托车库的钥匙 (Bike Trailer Key)，在故事模式中你需要完成支线任务 People Like Us 之后才能拿到，之后在沙箱模式里一开始即可使用。

©2011 Capcom. All rights reserved.

存档相关

2代里只有在卫生间里才能存档，一旦GAME OVER，就要取档重来，这个设定曾让不少玩家不爽。本作则增加了检查点的设定。当玩家切换场景时，画面上会出现CHECKPOINT字样，这时就表明游戏已经自动进行了储存。这种储存在退出游戏后就会消失，但是只要不退出游戏，进入菜单后选择从上一个检查点重来，就会自动恢复到进入检查点的状态，包括体力、经验、携带物品等均完全一致。这样只要你打得不好直接重来即可，非常体贴。不过检查点只出现于切换大场景时，部分小场景切换时不会有检查点。另外，当玩家驾驶摩托车的时候不会出现检查点。

此外，本作的存档是分为故事模式和沙箱模式两个部分的，两个部分的大部分资料是可以共通的，基本上除了携带物品外均可继承。因此玩家如果在故事模式中陷入苦战的话，不妨在沙箱模式赚钱升级。

丧立停（Zombrex）

Zombrex在本作中的地位和2代一样，如果在指定时间内不能成功注射，主人公弗兰克就会因丧尸化而GAME OVER。游戏时间每24小时就需要给自己打上一针，而且还有一些支线任务会用到它，因此游戏中准备了数量众多的Zombrex，这里就为大家进行解说！

- 一开始的剧情中从药店里取得。不取得这只，其他Zombrex均不会出现。
- 安全屋（Safe House）的楼顶，电梯后面。
- Uranus Zone，Jump Space 7二楼的外侧平台。
- 地下区域（Underground），位置大约在地上Fortune Park到Atlantica Casino的入口附近。
- Uranus Zone，银行里的保险箱673号、999号。
- 完成支线任务CODE BLUE、MAIL ORDER ZOMBREX、HUNGER PAINS、DEMAND AND SUPPLY的报酬。
- 可以花钱去商店购买，数量无限，不过价格相当高，而且越买越贵。

快速致富法

本作的金钱除了去商店购物外，剧情中的CASE 5-3要求玩家赚到100万才能进行下去。不过本作赚钱的方法很多，特别是还能在沙箱模式里赚钱，这样压力就更小了。下面简单介绍一下方法。

首先，每个赌场里都有不少现钞，你也可以直接赌博，这里的小诀窍是只在地上放着现钞的机器上赌钱，你很容易就能赚到钱。而对于所有的赌博机，你都可以用钝器将其破坏，把里面的钱洗劫一空。之后切换区域再过来，机器又会复原，接下来你懂的。

然后当你看到自动存取款机时，亦可直接破坏，至少可以拿到5位数的钱。而利用手电筒（Flashlight）和电脑机箱（Computer Case）合成的骇钱棒（Money Hacker），更是可以从机器里搞到更多的钱。本作安全屋出口的第一个合成屋附近便有手电筒和电脑机箱，合成无压力。另外本作调高了暴徒的出现几率，暴徒手上经常就带着骇钱棒，直接抢过来用就可以了。自动存取款机同样会在切换区域后复活。



2代中最好的赚钱办法在本作中依然存在。在Slot Ranch Casino通往Food Court的出口附近有一个巨大屏幕的老虎机，这个老虎机有两种玩法，其中1000元一道的那种，最高可以赢取10万元大奖。找齐3本加赌运的杂志，中奖几率就会大大提高，不过本作3本赌博杂志不太好搞，但两本也足够了。凑齐3本杂志在这里狂按B键（有连发手柄更佳），一般来说两个小时就能赢到400万。在沙箱模式里穿忍者装来此赚钱，简直便是那BUG一般的存在。

其实本作挺好赚钱的，特别是对有志于全挑战制霸的人来说更是如此。基本上60个挑战打下来，身上至少也有个四五百万大洋了。

双人合作须知



本作的60个挑战中有一半都是为双人准备的，要想全成就或白金必须双人合作。

双人合作的基本原则和2代一样，故事流程以1P为主，2P加入前可以选择用哪个存档来加入，加入之后身上所有的东西都会消失，但除此之外的一切资料均和所用的存档一致。（这个设定明显是为了防止玩家再用2代的道具复制法，不然12本杂志实在太BUG了。）注意双人合作时，2P扮演的是2代的主人公恰克，连招式都一样。

合作中2P退出后可以保存。但2P不能接续1P的故事进度，也不能把携带道具带走，杀人数和已拍摄的标记均不继承。但金钱和经验值完全保留，解开的合成卡以及完成的挑战同样算数。注意，当2P保存后会自动退出游戏，此时1P会跳出提示对方已切断连接，但此时1P先不要急着退出游戏，否则2P将无法完成保存进度的步骤。如果是双打时1P突然掉线，2P在退出前仍有一次保存机会。

照相系统

弗兰克是记者，照相是他的独门绝活。通过照相可以赚得大量经验值，而且还关系到不少成就/奖杯。照相的基本操作如下：

动作	X360键位	PS3键位
进入照相模式	按住LT后RB	按住L2后R1
拍照	X	□
镜头拉近	B	○
镜头拉远	A	×
移动镜头	左摇杆	左摇杆

照相模式中，上方有一个PP感知器，当槽涨到最满时，就会拍出经验值最高的照片。不过关键还是取决于取景构成。游戏中将取景定为5种类型，分别如下：

- Brutality（暴力）：血腥、暴力成分，如残缺的尸体。
- Drama（戏剧性）：一般发生于幸存者的特定动作中。
- Erotica（性感）：穿着暴露的女幸存者或丧尸。
- Horror（恐怖）：这个最简单，最普通的丧尸就满足这个条件。
- Outtake（搞笑）：搞笑场面。比如给丧尸带上有趣的头套。

一般来说，出现高分拍照场面时，在对象的头上会出现黄色闪动的提示符号。好的照片一张可以达到5000分，相当给力。但同一场面不能反复拍摄，否则分会越来越低。

此外游戏中还存在着数十个拍摄标记，图标为黑色圆圈中嵌套着一个白色的摄像机标记。拍摄这个除了可以赚经验值外，还关系到成就/奖杯。

布鲁斯参上① 玩过1代的朋友一定对弗兰克那个威力巨大的洛克炮很有印象。2代中恰克拥有一件《魔界村》盔甲，而本作中弗兰克又有《洛克人》的武器，不过这次是弗兰克直接变身成布鲁斯，非常强大！

幸存者知识

营救幸存者是主要的经验值来源，有时还有特别的奖励，例如金钱、组合武器卡等等。一般来说找到幸存者先帮他清光附近的丧尸，再与之不断对话就能让其加入。不过有的幸存者有特定的营救条件，满足之后他才会加入。之后玩家要做的事情是将其领回安全屋。但在经过区域切换时，一定要让幸存者跟在你的身后（即出现绿色门的标记），这样他才会和你一起切换到下一个区域。如果玩家和幸存者不处于同一区域，那么幸存者的 HP 会不断减少，直至死亡。

幸存者有等级的设定，但游戏中不可见，只能从幸存者的 HP 值来推断。玩家可以给幸存者武器和食物，给幸存者食物可以回复他的体力，但幸存者只会接受特定的武器。给幸存者的最好武器就是枪支，因为幸存者手上的武器是没有次数限制的。注意玩家在攻击时有误伤幸存者的可能，一次两次还没关系，如果次数过多，会导致幸存者背叛你。

对于行动不便的幸存者，恰克可以靠近后搀扶或来个公主抱，而带上 Leadership 杂志可以让行动不便的幸存者也能健步如飞。但本作的幸存者被削弱了，远不及前作那么剽悍，当然比起弱不禁风的 1 代来还是好了很多。

带着幸存者时按 Y/△键可以让其靠近你，按 LT+Y/L2+△可以让幸存者在指定位置待机。待机中的幸存者在你移动到其他区域后依然会损失 HP，这一招主要是用在 BOSS 战之前，或是不想带特定幸存者返回安全屋时使用。

幸存者出现的位置和时间都是有严格讲究的，一般来说游戏都会以任务的方式提醒玩家。按 BACK/SELECT 键调出地图后再按 X/□键，就可以查看任务具体信息，将光标指向任务，即可在游戏画面时显示指向箭头。但也存在着没有任务提示的幸存者。

本作同样最多只能同时带 8 名幸存者，如果超过这个数字则不会出现新任务。但需要注意的是，游戏是结合所有已出现的任务和应出现的任务相关的幸存者人数来判断是否超过 8 人的，因为已出现的任务不可能无缘无故消失，所以如果光是完成已出现的任务就能达到 8 人的上限，那么就不会出现新的任务。

如果支线任务出现的时间点上不满足条件，那么该支线任务就不会出现！因此如果你想尽可能多地完成支线任务的话，就不要让队伍里的人太多，有空就多送回去几个。此外，当达到任务出现的时间点时你处于该任务的发生区域，一般来说这种情况需要在切换区域之后才会等到任务提示。



保险箱钥匙

这是本作新增的收集要素，其效果为收集后可以去 Uranus Zone 区域的银行打开对应的保险箱，获得里面的金钱或道具。下面列出全部保险箱钥匙的位置，其中最有用的当属两本杂志和两个 Zombrex。

位置	编号	对应内容
Americana Casino	044	100元
Americana Casino	083	10万元
Atlantica Casino	009	25000元
Atlantica Casino	999	25000元、Zombrex
Fortune City Arena	052	10万元
Fortune City Arena	097	10万元
Fortune Park	185	1万元
Fortune Park	304	Gambling 3杂志（赌博）
Palisades Mall	040	10万元
Palisades Mall	045	5万元
Palisades Mall	112	5万元
Royal Flush Plaza	001	5万元
Royal Flush Plaza	145	Bargaining 2杂志（打折）
Royal Flush Plaza	203	5万元
Royal Flush Plaza	666	5万元
Silver Strip	690	5万元、Massager（合成道具）
South Plaza	673	Zombrex、Gems（合成道具）
Uranus Zone	764	Six Shooter（武器）
地下区域	015	Remote Mine×3（武器）
地下区域	329	Gems（合成道具）

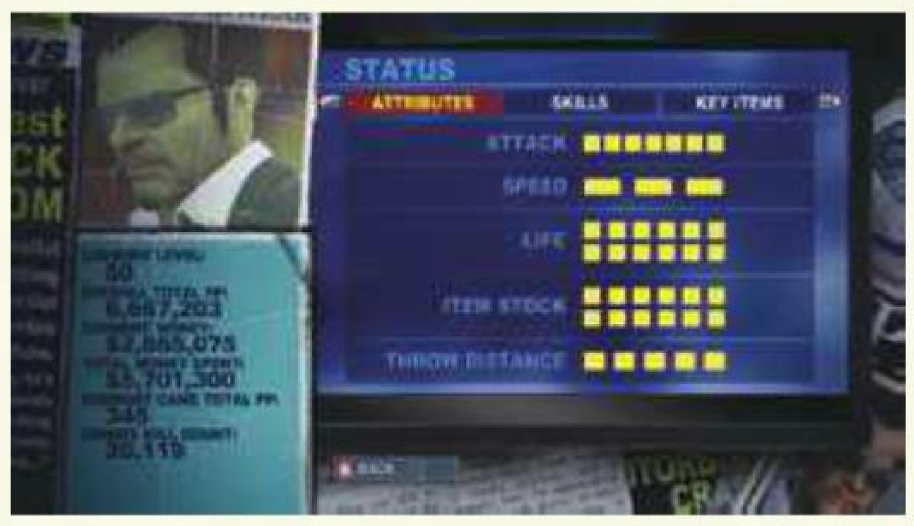


战斗白皮书

等级

本作的等级上限与 2 代一样都是 50 级。等级提升之后，攻击力、移动速度、HP 上限、物品栏上限等均会提高，还可以学会新的组合武器卡，以及掌握新的技能。等级提升的方法是积攒经验值，在游戏中被称为 PP 值，PP 值的获得方法多种多样，其中最主要的来源就是营救幸存者，另外用组合道具搞定丧尸、累计杀死一定数量的丧尸、击败 BOSS 也会获得数目不等的 PP 值。

弗兰克的招式全部是靠升级学会的，这里就为大家推荐几个实用的强力招式。





FACE CRUSHER：9级学会，指令为按住RT后按B。此技能秒杀丧尸且十分安全，但缺点是仅对单体有效。

KNEE DROP：13级学会，指令为起跳后按RT和B。此技威力大，而且具有一定的范围，不过落地时有硬直。

SOMERSAULT KICK：23级学会，指令为按住RT后按X。这一招不仅能秒杀丧尸，而且对于非丧尸的敌人也有不错的攻击力且有击倒的效果，不过同样硬直不小。

TWO HAND SMASH：29级学会，指令为起跳后按住X。此技是KNEE DROP的加强版，范围变小但硬直也变小。

PICK UP：35级学会，指令为按住RT和B不放。这个投技虽然慢，但扔出去的丧尸判定很强，一次可以推倒一片敌人。缺点是对丧尸以外的敌人无效。

DOUBLE LARIAT：38级学会，指令为按住RT和X不放。这一招类似于《街霸》中老桑的旋风掌，威力大，且周身都有判定，但硬直不小。

组合道具



2代的最大卖点组合道具，经过《丧尸围城 2 CASE WEST》和本作的进化后又有大幅加强。组合道具必须在合成室的合成台上才能进行，每个合成室附近都会提供一两种武器组合所需的材料。一周目时一开始不能组合，二周目则一开始就能组合。可以用于组合的道具上都有一个扳手标记，作为提示。

组合道具的种类很多，其中最多的是武器。每组合出一种东西都可以获得一张组合卡，但卡面是单色的，必须满足特定条件才能让其变成彩色的。彩色卡除了能增加获得的 PP 值以外，更能学会新的攻击方式，一般来说都是按住 X 键不放，部分组合武器只有一种攻击方式。下面就放出全组合的资料表，其中打★号者为本作新增的组合道具。

组合名	组合材料	耐久/弹数	威力	卡片入手方法
Air Horn	Pylon + Spray Paint	10	0	初期即有
Auger	Drill Motor + Pitchfork	50	4	49级时获得
Beer Hat	Construction Hat + Beer	10	0	THIRST QUENCHER挑战获得金牌
Blambow	Bow and Arrow + Dynamite	10	5	调查Food Court的特定海报
Blazing Aces	Tennis Racket + Tiki Torch	40	3	支线任务Tape it Or Die 2的报酬
Blitzkrieg	Electric Chair + Merc Assault Rifle	250	5	10级时获得
Boomstick	Pitchfork + Shotgun	30	5	ROOFTOP MASSACRE挑战获得金牌
Bouncing Beauty★	Propane Tank + Rocket Fireworks	40	4	5级时获得
Burning Skull	Bull Skull + Motor Oil	50	4	9：00 PM时去Platinum Strip的PARADISE PLATINUM SCREENS看电影
Cryopod★	Escape Pod + Fire Extinguisher	30	4	14级时获得
Decapitator★	Boomerang + Knife	60	4	检查Americana Casino的特定海报
Defiler	Fire Axe + Sledge Hammer	60	5	24级时获得
Drill Bucket	Power Drill + Bucket	10	5	初期即有
Driller	Power Drill + Spear	40	4	46级时获得
Dynameat	Hunk of Meat + Dynamite	10	5	16级时获得
Electric Chair	Battery + Wheelchair	60	5	8级时获得
Electric Crusher★	Sledge Hammer + Battery	100	5	27级时获得
Electric Rake	Battery + Leaf Rake	50	5	LIGHTNING NEVER STRIKES TWICE挑战获得金牌
Exsanguinator	Saw Blade + Vacuum Cleaner	40	5	支线任务Tape it Or Die 2的报酬
Fire Spitter	Toy Spitball Gun + Tiki Torch	40	4	19级时获得
Flamethrower	Gasoline Canister + Water Gun	30	5	击败支线任务Everyone Knows Slappy的BOSS
Flaming Gloves	Boxing Gloves + Motor Oil	20	5	41级时获得
Fountain Lizard	Fountain Firework + Lizard Mask	3	0	CROWD PLEASER挑战获得金牌
Freedom Bear	Robot Bear + LMG	400	5	调查Yucatan Casino卫生间附近的海报
Freezer Bomb	Dynamite + Fire Extinguisher	20	0	调查Palisades Mall二楼的特定海报
Gem Blower	Gems + Leaf Blower	50	4	6级时获得
Hail Mary	Football + Grenade	10	5	25级时获得
Handy Chipper	Lawn Mower + Wheelchair	60	4	36级时获得
Heliblade	Machete + Toy Helicopter	50	4	17级时获得
Holy Arms	Box of Nails + Training Sword	60	4	调查Atlantica Casino的特定海报
I.E.D.	Box of Nails + Propane Tank	40	5	初期即有
Infernal Arms	Training Sword + Motor Oil	60	4	42级时获得
Knife Gloves	Boxing Gloves + Bowie Knife	30	4	30级时获得
Laser Eyes★	Alien Head + Gems	100	4	调查Uranas Zone的特定海报
Laser Gun★	Lightning Gun + Laser Sword	20	5	50级时获得
Laser Sword	Flashlight + Gems	40	5	调查Platinum Strip的PARADISE PLATINUM SCREENS的特定海报
Lightning Gun★	BFG + Electric Prod	30	4	48级时获得
Molotov	Whiskey + Newspaper	20	4	打败支线任务People Like US的BOSS
Molten Cannon★	Tennis Ball Launcher + Motor Oil	100	4	BRUN THE BODIES挑战获得金牌
Money Hacker	Computer + Flashlight	40	3	ONE ARMED BANDIT挑战获得金牌
Paddlesaw	Paddle + Chainsaw	60	5	调查SILVER STRIP的特定海报
Parablower	Umbrella + Leaf Blower	50	4	39级时获得
Pegasus★	Stick Pony + Rocket Fireworks	10	4	22级时获得
Plate Launcher	Plates + Cement Saw	50	3	支线任务Tape it Or Die 1的报酬
Pole Weapon	Machete + Push Broom	50	4	初期即有
Porta Mower	2x4 + Lawnmower	35	4	45级时获得
Power Guitar	Amplifier + Electric Guitar	40	3	支线任务Rock Heroes的报酬
Reaper★	Katana + Sickle	66	4	DOUBLE TROUBLE挑战获得金牌
Ripper	Cement Saw + Saw Blade	50	4	12级时获得
Roaring Thunder	Battery + Goblin Mask	60	4	31级时获得
Rocket Launcher	Rocket Fireworks + Lead Pipe	50	4	击败支线任务World's Most Dangerous Trick的BOSS
Saw Laucher★	Tennis Ball Launcher + Saw Blade	150	4	CHOP SUEY挑战获得金牌
Shocker★	Defibrillator + Medical Tray	20	4	28级时获得
Snowball Cannon	Fire Extinguisher + Water Gun	40	0	击败支线任务SNOW JBO的BOSS
Spear Launcher	Leaf Blower + Spear	50	4	34级时获得

布鲁斯参上②

变身为布鲁斯需要集齐PROTOMAN的套装，一共4件。集齐之后不仅样子会变成布鲁斯，还可以发射布鲁斯的火箭弹。这一招威力巨大，一次能轰掉BOSS大约1/5的体力，相当强力，此外防御力也会增加。

组合名	组合材料	耐久/弹数	威力	卡片入手方法
Spiked Bat	Baseball Bat + Box of Nails	60	4	初次进入合成屋时获得
Sticky Bomb	Lawn Dart + Dynamite	5	5	21级时获得
Super B.F.G.	Blast Frequency Gun + Amplifier	15	5	44级时获得
Super Massager★	Massager + Leaf Blower	50	4	调查South Plaza的特定海报
Super Slicer	Servbot Mask + Lawn Mower	80	5	33级时获得
Tenderizer	MMA Gloves + Box of Nails	25	4	调查Royal Flush Plaza的特定海报
Tesla Ball	Battery + Bingo Ball Cage	80	5	37级时获得
Weed Tendonizer★	Push Broom + Knife	120	4	3级时获得
Wingman	Queen + Nectar	10	5	自行组合
Zap N' Shine★	Floor Buffer + Electric Prod	80	4	自行组合



食物和果汁

游戏中主要靠吃东西来恢复体力，不同的食物具备不同的恢复效果。在与BOSS交手前，身上带好优秀的食物是必须的，此外还可以带上增加食物效果的杂志。

将两种食物进行调合，可以做出果汁。果汁除了具有优秀的回复效果之外，更会附加1分钟额外功效，非常有用。调合果汁需要有食物搅拌机（blender），在游戏中并不多见。具体地点为：Americana Casino的A102、Platinum Strip的S103、Atlantic Casino的T101、Food Court的F106、Palisades Mall的中央吧台、Yucatan Casino的Y101、Uranus Zone的U102。

果汁调合一共有9种结果，但由于食物众多，其组合数量也相当夸张，这里我们就仅列出最简单的例子。

果汁名	效果	组合举例
Energizer	受到攻击时不会受伤	Vodka + Orange Juice，或Pizza + Beer
Repulse	丧尸对你的兴趣下降	Beans + Beer或Milk或Vodka
Pain Killer	受到的伤害减半	Beer + Beer
Zombait	丧尸对你的兴趣增加	Cake + Cake或Bean + Pizza
Untouchable	丧尸无法抓住你	Cake + Beer
Spitfire	不装备武器时可以喷火	Beans + Coffee
Nectar	吸引蜂后出现	Vodka + Cake
Quick Step	拥有超级移动速度	Wine + Wine
Randomizer	随机效果，或直接呕吐	任意两种坏掉的食物

杂志



杂志素来是本系列最实用的道具之一，本作的道具位置和2代相比变化不算大，但惟有杂志位置是来了一个彻头彻尾的改变。杂志的位置都是固定的，捡到之后读一下，然后放到身上即可发挥效果。同类杂志效果可以叠加，但同一本杂志只能拿一本。玩家可以根据自己的需要来决定带哪本杂志。

注意！保险箱中放的杂志，如果在打开后不拿的话，在切换区域后就会消失，再也无法拿到。而沙箱模式中似乎压根就没办法拿到保险箱里的杂志。



名称	效果	大致位置
Amusement	玩具类武器3倍耐久	Yucatan Casino的Baron Von Brathaus
Bargaining 1	商店购物时优惠10%	Royal Flush Plaza的Yesterday,Today and Tomorrow
Bargaining 2	商店购物时优惠10%	Uranus Zone银行的保险箱145号
Bikes	摩托车3倍耐久	地下区域（CASE 7-2才能进入）
Blades	刀剑刃物类武器3倍耐久	Royal Flush Plaza的Yesterday,Today and Tomorrow
Building	建筑类武器3倍耐久	South Plaza的高台区域
Combat 1	武器击杀丧尸时获得的PP值1.1倍	Silver Strip的Luaii_Wauwii外
Combat 2	武器击杀丧尸时获得的PP值1.1倍	Palisades Mall 2F的Stan's Large Print Books & Magazines
Combat 3	武器击杀丧尸时获得的PP值1.1倍	Slot Ranch Casino的金库
Domestic	家具类武器3倍耐久	Fortune_City_Hotel，大厅入口附近
Drinking	不管怎么喝都不会呕吐	American Casino的高台区域（从A101的2楼通过连续跳跃到达）
Driving	四轮汽车3倍耐久	Platinum Strip，电影院上方的隐藏通道
Erotica	拍摄含Erotica要素的照片时PP值增加	Slot Ranch Casino的男洗手间
Erotic Magazine	和女性幸存者相关的PP值1.1倍	Silver Strip的Hot Excitorama
Gambling 1	赌运上升	Palisades Mail，中央建筑的二楼
Gambling 2	赌运上升	American Casino，Bennie_Jack's_BBQ_Shack的2楼
Gambling 3	赌运上升	Uranus Zone银行的保险箱304号
Games	娱乐类武器3倍耐久	Royal Flush Plaza 2F的Ragazines
Hand-to-Hand	徒手攻击时威力上升	Arena的监控室
Health 1	食物的回复力增加50%	Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines
Health 2	食物的回复力增加100%	Food Court的Hungry Joe's Pizzeria
Horror 1	杀丧尸时获得的PP值1.1倍	地下区域的Americana Loading Area
Horror 2	杀丧尸时获得的PP值1.25倍	Fortune Park，通往Fortune City Hotel的入口附近的脚手架上
Juice Boost	果汁效果的持续时间两倍	Atalntica Casino的高台区域
Leadership	加快随队幸存者的移动速度	Royal Flush Plaza 2F的Ragazines
Photography 1	拍照所得PP值1.1倍	Uranus Zone的First Aid station
Photography 2	拍照所得PP值1.1倍	Palisades Mall，二楼的Robsaka Mobile
Playboy	女性幸存者相关的PP值1.1倍	Silver Strip的Hot Excitorama
Psychos	打败精神病患者时的PP值1.25倍	Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines
Rescue	幸存者相关的PP值1.25倍	Silver Strip的One Little Duck Bingo
Skateboarding	滑板耐久度3倍，并追加新动作	Palisades Mail的Ultimate Playhouse
Sports	运动类武器3倍耐久	Royal Flush Plaza 2F的Ragazines

流程攻略+全支线介绍



说明

1.任务介绍中打★号者为隐藏任务，史黛茜不会给出提示，需要玩家自行寻找，下文会给出具体时间和地点。
2.因为游戏中的主线剧情和2代比较相似，因此本攻略便不再像2代一样详细说明剧情，具体可以参照260期杂志。
3.支线任务和2代相比变化较大，但很多任务只是改了出现的时间和地点，所以本攻略只对部分有难度的任务以及新任务进行补充说明。
4.注意，AM为上午，PM为下午，晚上12点是12：00 AM，而中午12点是12：00 PM。

弗兰克・维斯特（Frank West）在解决了维拉米特事业后声名大噪，一时间成为全美国皆知的英雄。但随着光环的褪去，弗兰克又不安分起来，他体内的记者之魂驱使着他要察明丧尸爆发事件的真相。而且弗兰克虽然成功从维拉米特脱出，但是也感染了丧尸病毒，为此不得不需要Zombrex这种特效药来抑制自己变成丧尸，因此也需要大量金钱。于是弗兰克来到幸运市参加TIR大赛，不过此时他的身材已经严重发福，为此受到了旁人的耻笑。不过很快弗兰克就发现TIR大赛的主持人TK正在策划着某个阴谋，正当弗兰克准备进一步查明真相时，幸运市已经变成了丧尸的天堂……

序章

游戏的一开始，是徒手杀丧尸大赛。杀死一名丧尸即可获得一定数量的金钱，根据最后获得的金钱数量有金银铜三个级别的评价。诀窍在于要快速连续地屠杀丧尸，这样可以获得金钱加成。另外场地上四角的平台会不时闪动绿光，这时只要依次爬上4个平台，最后场地上就会喷射火焰将丧尸全部烧死。不过注意前三个平台一旦爬上之后就要赶紧跳下，否则被烧的将会是自己。金牌评价难度不高，不过这个评价不影响任何东西，也没有对应的成就/奖杯。

比赛结束后弗兰克会看到TK和2代中的玻璃男布兰顿（Brandon）正在密谋。这个时候就是展示游戏拍照系统的时候了，基本上找准位置调好相机，在两人头上出现提示时按下快门，就可以获得不错的评价，特别是最后两次机会可以拍出超过1000PP以上的照片，从而解锁成就/奖杯Photo School。（当然就算没成功也没关系，后面多的是机会。）这个环节过后会有TK的保镖围上来，这一战的关键是要捡起保镖手里的武器还击，不过无论胜败如何都不影响后续发展。

之后就是丧尸爆发的场面，要赶紧按箭头跑到指定位置触发剧情。路上的幸存者都不用管，倒是有几次拍照的机会。来到目的地之后发生剧情，弗兰克和2代的恰克一样进入了安全屋，并遇到了我们的老熟人苏利文（Sullivan）和史黛茜（Stacey）。接下来弗兰克到了需要使用Zombrex的时间，史黛茜通过遍布于幸运室的监控摄像头发现在Royal Flush Plaza的R109药店里有Zombrex，于是弗兰克火速前往。



第一天

主线事件

编号	发生时间	结束时间
CASE 1–1	8：00 AM	9：00 AM
CASE 1–2	1–1结束时	3：00 PM
CASE 1–3	1–2结束时	3：00 PM
CASE 1–4	1–3结束时	3：00 PM
CASE 2–1	6：30 PM	?
CASE 2–2	?	?

由于离打针还有一段时间，对于玩过2代熟悉地图的人来说，我个人建议先去找Health 2、Rescue、Leadership这三本杂志。来到药店，还是那几个混混。一周目时此刻还不能合成武器，因此用不带刺的棒球棍猛敲吧。之后会救出幸存者Denyce，如果你能让她攻击到剧情最后的特种兵队长，能解除成就/奖杯Alpha Vs. Omega，当然一周目时极不推荐。另外这个药店里有4名橙汁，有志于挑战成就/奖杯Purewal Memorial Cup的人，应该经常前来访问。在药店里可以找到Zombrex，返回安全屋吧。

之后就可以开始去做各种支线，如果一周目想打得完美一点，可以把练级和赚钱的时间放到沙箱模式进行。首先建议上安全屋的屋顶，在电梯背后找到Zombrex。上午8：00 AM赶回安全屋完成CASE 1–1，之后的1–2、1–3、1–4是连续发生的，新手就赶紧去完成吧。来到指定地点见到2代最后香消玉殒的瑞贝卡（Rebecca），她会带你去指定地点。注意开始行动后马上就能找到保险箱钥匙673。瑞贝卡是50级的幸存者，手上又有枪，基本不用担心她的安危。路上只有几个暴徒要留意一下，暴徒的喷射攻击会让玩家陷入很长时间的瘫痪状态，暴徒有足够的时间夺走玩家手上的物品并给予攻击。到了监控室后可以找到保险箱钥匙097，同时开启了从Fortune City Arena到Americana Casino的道路。之后返回安全屋完成CASE 1–4。

CASE 2–2是本作新增的剧情，内容是过去的玻璃男BOSS战。这次玻璃男被提拔成了剧情BOSS，不过打法还是一样的。只要你时刻保持运动，他很难追上你，反而会沉不住气地出跳砍。跳砍之后有很大破绽，乘机揍他即可，记得别贪刀就行了。

支线任务

任务名	开始时间	结束时间
HAPPILY EVER AFTER★	4：00 AM	1：00 PM
KNOW WHEN TO FOLD'EM	8：00 AM	4：00 PM
WELCOME TO THE FAMILY	11：00 AM	6：00 PM
LOST★	12：00 PM	第2天的1：00 AM
LUSH–IOUS LADY	2：00 PM	第2天的3：00 AM
BRAINS OVER BRAWN	4：00 PM	第2天的2：00 AM
ART APPRECIATION	5：00 PM	第2天的1：00 AM
TWO'S COMPANY	6：00 PM	第2天的2：00 AM
ONCE BITTEN	8：00 PM	第2天的10：00 AM
CODE BLUE	10：00 PM	第2天的1：00 AM

布鲁斯参上③ 布鲁斯的武器可以单独使用，但惟有装备上全部套件后才会获得防御力增加效果。只要打出这件武器后，回到安全屋的厕所即可获得，一次50发。拿着这个武器时，连走路也会变成布鲁斯的样子。不过此武器仅限于故事模式才能使用。后面就为大家介绍布鲁斯套装的获得方法。

HAPPILY EVER AFTER： 完成一开始在药店中寻找 Zombrex 的任务后才会出现。从安全屋出来即可发现 Lashawndra，而 Gordon 在旁边的店里。

KNOW WHEN TO FOLD'EM： 需要给 Bill 两万五千块钱让他跟你走人。

WELCOME TO THE FAMILY： 这次 JACK 头上的头盔变成《洛克人》里布鲁斯的头盔，要把他救回去才谈得上在之后的脱衣扑克大赛中赢走他的头盔。

LOST： 首先在 Platinum Strip 找到 Chad 让他加入，之后一起去见 Doris 即可。

BRAINS OVER BRAWN： 队位中需要有一名女性，他们才会跟你一起走。

ART APPRECIATION： 花 3000 块钱买下 Randolph 的画，他就会加入。

TWO'S COMPANY： 听完两人的发言后，你要把旁边桌子上的奖杯发给其中一人，给 Walter 的话你要额外付出 5000 块钱才能让 Royce 跟你走人。

ONCE BITTEN： 需要一只 Zombrex 才能令 Jared 加入。

CODE BLUE： 刚来到任务发生点时会看到有位幸存者挂掉了。之后与医生对话就会加入，医生获救后会给你一支 Zombrex 作为谢礼。



BOSS相关支线任务

TED & SNOWFLAKE

发生时间是第 1 天的 3 ： 00 AM 到第 2 天的 9 ： 00 AM。在这期间只要进入 Yucatan Casino 就会触发这一事件。Ted 是全游戏最弱的 BOSS，轻松解决后会进入驯虎环节。这次 2 代的安全门战法已不奏效，只能在虎山附近摆好牛排 Steak 于老虎的必经之路上。之后让玩家去引诱老虎，看到老虎过来之后立刻后撤，只要保持距离且肉在老虎的前进道路上，老虎肯定会放慢脚步去享受美味。如果此前没有攻击过老虎，那么三块牛排就足以收服老虎了。

不过收服老虎还有更简单的办法，那就是先在去药店的时候引发老虎事件，之后去做主线。将 CASE 3-2 迅速结束后返回 Yucatan Casino，就会发生自动驯服老虎的剧情。不过需要注意的是，当老虎吃肉的时候拍照，有很大几率解除成就 / 奖杯 Raw Emotion。带上两本加拍照经验的杂志后可以说是必解除的。

收服老虎之后可以在赌场的监控室里找到幸存者 Lenny，此人必须在你打死或收服老虎之后才肯行动。在他的指引下拉开电闸，他就会加入了，同时解除成就 / 奖杯 Powered Up。这哥们以后还会给你 50 万元，真是好人呐！

PEOPLE LIKE US



发生时间是第 1 天的 3 ： 00 PM 到第 2 天的 7 ： 00 AM。这事实上就是 2 代的公园摩托车战，不过这次的 BOSS 变成了带着女儿的 2 代主人公恰克！恰克能喝饮料回复体力，还能扔燃烧瓶，比 2 代的那个家伙厉害太多了。打法和 2 代类似，同样是诱其撞上建筑物后再来进攻。玩家胜出后的剧情很悲情，之后解除摩托车工房，具体地点在从 Silver Strip 到 Yucatan Casino 的入口附近。

TASTES LIKE CHICKEN

厨师 Antoine 又回来了。这一战全靠玩家的攻击力，如果攻击力不足的话打掉的血恐怕还不如他回复的多。可以先去 Palisades Mall 一楼的刀店 P107 找宽刃剑，在 Yucatan Casino 的 Y101 左侧高台的草丛中找把 LMG。近战时不要贪多，当厨师跑去吃东西时就用枪制止，厨师的飞盘飞锅攻击可以躲在柱子后面破解。

干掉厨师后厨房的门会打开，里面是幸存者 Cinda。不过 Cinda 需要见到 Jasper 才会加入，Jasper 在厨房对面的高台上，可以从自动贩卖机顶上爬过去。

第二天

主线事件

编号	发生时间	结束时间
CASE 3–1	2–2结束时	10：30 AM
CASE 3–2	3–1结束时	10：30 AM
CASE 4–1	1：00 PM	2：00 PM
CASE 4–2	4–1结束时	10：00 PM

3–2 和 4–2 这两个任务都比较耗时，要特别小心，建议新手一上来就立刻完成。3–2 是到地下区域追 TK，入口在 Palisades Mall。这次的追击战去掉了过去开摩托车追火车的情节，直接就来到火车上和士兵们决战。因为遍地都是橙汁，所以难度不大。走到列车尽头就算完成。

4–2 是到 3 个赌场去制作 TK 的手下抢劫银行的阴谋，以破坏钻头为目的。3 处钻头都破坏之后，还要到 Fortune Park 去破坏 TK 的装甲车。这个任务相当耗时，而且敌人都是拿机枪的士兵，要带好食物。另外在 4–2 未完成前，很多区域都会出现这种士兵，要特别小心。

支线任务

任务名	开始时间	结束时间
HANGING AROUND★	12：00 AM	8：00 AM
AN INDUSTRIAL FASHION	1：00 AM	7：00 AM
ROCK HEROES★	4：00 AM	1：00 PM
SLAVE TO FASHION	8：00 AM	5：00 PM
QUARTER CIRCLE TO FORWARD	9：00 AM	7：00 PM
WILTED FLOWER	1：15 PM	6：00 PM
BIG GAME STAKES★	7：00 PM	第3天的7：00 AM
PAR FOR THE COURSE	7：00 PM	第3天的12：00 AM
WAX ON WAX OFF	8：00 PM	第3天的6：00 AM



HANGING AROUND： 在 Palisades Mall 有两个人挂在二楼等你来救，时间很紧。但只要去附近的 Ultimate Playhouse 抱一个巨大动物玩偶放在他们下面的位置，就可以让他们平安落地了。注意位置正确的话会有按键提示，不需要玩家目测位置放下去，而且也不用和他们对话，直接就能救出。

ROCK HEROES： 在 Silver Strip 大街上有一个三人组合在开演唱会，和她们对话之后就会加入了。

SLAVE TO FASHION： 这位害羞的小姐要求弗兰克只穿一条内裤才能完成，最好是在安全屋就脱光了再出来。如果没有的话，任务中也会提示你去一个地方换装。

WILTED FLOWER： 这就是关系到莉奈特暗道的重要任务了。莉奈特在 Palisades Mail 的 P109 做 SPA，先给她一杯饮料，然后对话就会加入。之后按照任务提示的从 P203 进入暗道即可。从此以后就可以随意使用这条捷径了。

BIG GAME STAKES： 这位仁兄在 Food Court，你必须手上有枪才能打动他加入你。

实用技术 攻略透解

BOSS相关支线任务

HERE COMES THE GROOM

发生于 7 ：00 AM 到 11 ：00 PM。2 代的电锯男 BOSS。电锯男速度快，威力大，不可从正面硬拼。这一战要活用教堂的环境，等电锯男冲过来的时候就跳栅栏，反复数次之后电锯男就会气喘如牛，这时就可以狂砍，有一定几率他会被砍翻，这时还能继续追击。如果用长兵器的话，还可以隔着栅栏砍他。

打死电锯男之后与 Danni 对话，即可救出她。



Everyone Knows Slappy

发生于 12 ：00 PM 到第 3 天的 3 ：00 AM。调查 Palisades Mail 2F 的 P209 门口的女性尸体时就会进入 BOSS 战。溜冰男的行动速度快，火焰喷射器威力大，不过对付他有各种方法。例如在地面上布好弹珠等障碍物，用水枪打他的火焰喷射器等等，均可让他产生硬直。硬直之后可以用飞腿，如果能命中的话可以将其打倒在地，趁机砍上几刀。之后要赶快离开，因为他起身时会使用全方位喷火，不过当其喷完之后有硬直，这时又可以一个飞腿将其放倒。反复即可将其干掉。退到楼上的枪店用狙击枪慢慢磨也是不错的选择。

Mail Order Zombrex

发生于 11 ：00 PM 到第 3 天的 2 ：00 PM。调查 Royal Flush Plaza 的那辆邮车就会进入 BOSS 战。这次邮递员比 2 代猛了很多，主要是扔炸弹频率上升，范围变广，霰弹枪攻击倒是威力不大。由于地形开阔，又靠近存档点，最好是多带几个幸存者配备枪支将其秒杀。获胜后取得一只 Zombrex。

第三天

主线事件

编号	发生时间	结束时间
CASE 5–1	12：00 AM	1：00 AM
CASE 5–2	5–1结束时	8：00 PM
CASE 5–3	7：00 PM	11：00 PM
CASE 6–1	5–3结束时	第4天的4：00 AM

CASE 5 的内容是营救被 TK 抓走的瑞贝卡。和 2 代不同的是，这次你需要筹到 100 万现金，之后在任务开始时赶去才能触发剧情。100 万现金虽然不少，但对于有沙箱模式的本作来说无压力。100 万现金会被追回，因此不必肉疼。5–3 是和双子美女战斗的剧情，同样是干掉其中一个之后就算胜利，之后另外一人会自杀。两位美女的近战攻击力很高，而且受到一定伤害后就会逃走。这一战比较简单的打法是先在 Yucatan Casino 的果汁调合机处调合几个给力的饮料，例如快跑、伤害减半等等，这样的话就算硬拼也能赢。

6–1 是在旅馆屋顶和直升机的战斗。在旅馆一层会有些手持突击步枪的杂兵，上了电梯之后就进入 BOSS 战。此战远程武器无效，只能以扔东西的方式来给直升飞机造成伤害。在平台上有一些食物和投掷物，你也可以先带好一些投掷物上去，推荐用场地上的大铁箱，4 下即可将直升机报销。

直升飞机的攻击方式是带动起重机的机械臂或本体直接冲撞，也会直接使用机枪扫射，必须要会闪避才好打。注意不要被直升机撞中，这样损血最多，机械臂的伤害小得多，而且可以翻滚躲开。一般撑过两次冲撞就可以使用起重机的开关了（会有绿灯闪烁提示），之后启动开关就可以固定直升机，此时就可以从容进行攻击。

支线任务

任务名	开始时间	结束时间
HIGH ROLLERS★	1：00 AM	1：00 PM
BARN BURNER	3：00 AM	9：00 AM
STRANDED SIREN	4：00 AM	12：00 PM
SECRET OF CHARLIE'S GOLD★	4：00 AM	10：00 AM
HUNGER PAINS	5：00 AM	9：00 AM
BANK RUN	6：00 AM	2：00 PM
TAPE IT OR DIE 1★	6：00 AM	12：00 PM
ANTE UP	9：00 AM	第4天的9：00 AM
CHEMICAL DEPENDENCY	11：00 AM	3：00 PM
LONG LEGS OF THE LAW	12：00 AM	10：00 PM
SNAKE IN THE GRASS	3：00 PM	10：00 PM
ONE HIT WONDER	3：00 PM	第4天的12：00 PM
FETCHING FEMALES	6：00 PM	第4天的12：00 AM
DEMAND AND SUPPLY	9：00 PM	第4天的1：00 AM

HIGH ROLLERS：赌场三人组在 Atlantica Casino 的扑克间。你必须在德州扑克大赛中赢光这三人才能令其加入，同时获得 100 万元奖励。注意你必须身上有 10 万赌本方可开赌。如果你不会玩德州扑克也没关系，找齐 3 本赌博杂志再来就很轻松了。找不到 3 本的话，两本也可以。德州扑克的规则在游戏中有说明。这个任务耗时较长，请先做好记录。

SECRET OF CHARLIE'S GOLD：只有当你从虎口下救出了 Lenny 后才会发生。他会给你一把钥匙去 Yucatan Casino 的监控室，在里面可以找到 50 万元。之后回来和 Lenny 对话，他不仅默许你拿走这些钱，还会再给一些 PP。

HUNGER PAINS：首先从 Atlantica Casino 的 T101 找一个菠萝，之后给这个贪吃的胖子，他就会加入了。回到安全屋，他会送你一支 Zombrex。

TAPE IT OR DIE 1：2 代最难的一个任务。具体地点在 Palisades Mail 的 P110，当满足任务条件时来到楼梯旁的门前调查，会显示 Tape it of Die，之后就能进去了。这个任务的难点在于被系统判定为 4 人相关，而该任务前后有大量其他任务，像 High Roller、Fetching Females 都是 3 人相关的，因此很容易就会导致你接不到这个任务。所以为避免杯具的出现，请在 6 点前尽量将其他出现的任务全部清掉并将幸存者送回去。进门之后如果你手上带着 Cement Saw 和 Plates（不要组合），可以从 Wallace 那里换到 PLATE LAUCHER 的组合卡，另外此处还有一个换装点，千万不要忘了。这里的 4 人目前还不能营救。

ANTE UP：这个就是传说中的脱衣扑克。目的是赢走小胖子 JACK 头上的布鲁斯头盔。如果开赌后发现 JACK 没有参加，就果断从 CHECKPOINT 重来，直至他出现为止。

CHEMICAL DEPENDENCY：



布鲁斯参上④

PROTOMAN HELMET：支线任务ANTE UP（即脱衣扑克）中赢光Jack，具体可参见攻略。另外在沙箱模式中杀死Jack也可以获得，不过由于沙箱模式出现角色完全随机，所以不能指望这个办法。

如果你之前救出了 Jared，那么现在他又需要一只 Zombrex。完成之后可以获得 6 万点 PP。

SNAKE IN THE GRASS：如果你在 HUNGER PAINS 任务中救出了 Richard，那么他现在会因为欲火焚身而骚扰女幸存者。你需要去 Silver Strip 的 N101 找一本性感杂志（Erotic Magazine）给他，这样你就能解除成就 / 奖杯 Team Player。

ONE HIT WONDER：这 4 人位于 Slot Ranch Casino。首先身上带瓶饮料，再去 Royal Flush Plaza 的 R110 换 上 Tuxedo 和 Black Shoes。见了 Bibi 先对话，再递饮料，之后她会让你去找观众。观众自然只有丧尸了，你可以从后台找一些烟火过来使用，吸引十来只丧尸围到台前之后，Bibi 就会满意了。之后去后台开灯光，接下来是个迷你音乐游戏，成功之后除 Bibi 外的三人加入，帮 Bibi 清光附近的丧尸后 Bibi 也会加入。

DEMAND AND SUPPLY：如果你救出了 CODE BLUE 任务中的医生 Sven，那么他会让你帮他找点酒来。只要给他一瓶 Whiskey 或 Vodka，他会给你两只 Zombrex！



BOSS相关支线任务

Militia Men

发生于第 3 天的 12 ： 00 AM ～ 6 ： 00 PM。

在指定时间内进入 Fortune Park 就会引发这一 BOSS 战。狙击四兄弟可打可不打，不过躲在天台放冷枪实在讨厌，因此有必要除之。对付这 4 人的战法都差不多，在他们身边一定都有一处楼梯可以爬上去，之后就近战虐吧。当然他们近身时也会使用砍刀来反击，不过当他们从枪换刀时动作比较缓慢，还是老规矩，砍两下就闪。一周目时为保险起见，建议每灭一人就保存一下进度。

WWJWD?



发生于第 3 天的 4 ： 00 AM ～ 7 ： 00 PM。对付警长可以将其诱至合成室附近，躲进去用枪射。打死警长之后仔细搜索附近的几个合成室，可以救出 Ray。

SNOW JOB

发生于第 3 天的 7 ： 00 PM ～第 4 天的 7 ： 00 AM。本作新增的小丑 BOSS。一开始踩着高跷，但普通的地面攻击就可以打中他。小丑会放出很多冰迸去攻击，近战时用强力武器可以完全封住其行动，但惟独封不住他的跺脚攻击。这一招需要跳起避开。把小丑的体力降到一定程度后，他会在地面上爬行攻击。这个时候小丑的动作非常快，命中玩家后的 QTE 一定不能错。

打败小丑后可以解锁新的乘物——皇冠车（Evan's Clown Car），这关系到成就 / 奖杯 Cramped Quarters，因此一周目一定要将其击败。

在 7-1 的剧情中，特种兵会来到幸运市，之后路上会出现大量暴走丧尸，他们比普通丧尸要厉害许多，特别是被扑倒后要按照按键提示尽快挣脱，否则甚至会有挂掉的可能。7-2 是与特种兵队长 SGT.BOYKIN 的战斗，如果你能把 Denyce 带到这里并让她攻击到特种兵队长，能解除成就 / 奖杯 Alpha Vs. Omega。与特种兵队长的战斗绝对不能近身硬拼，因为一旦被他掀翻在地就会惨遭痛殴。比较简单的战法是一直等，等他大喊并装填子弹的时候，赶紧冲上去打两下就跑，反复数次就能磨死他。

把瑞贝卡救回安全屋后，安全屋会涌入大量丧尸。这里不要去杀丧尸，也不要去管幸存者，他们自己会照顾自己，赶紧按箭头的指示顺序找到三件物品，一次只能拿一件。拿到物品后赶紧跑到损坏的开关处放下即可。将物品全部弄齐后，还要手动启动闸门，迅速连打按键直至闸门完全关上。

之后潜入地底研究所，这里增加了一些拿枪的士兵，略有麻烦。进入研究所后有剧情，之后枪战开始，这里有多个方法可以到达敌人所在的上层，直接从左手边的楼梯走会相对安全一些。这里的 BOSS 是几个很弱的科学家，轻松获胜不在话下。

从 8-3 开始，游戏的剧情开始和 2 代出现本质不同，原来这次的幕后黑手不再是苏利文，而是史黛茜！她拔枪打死了苏利文和瑞贝卡后逃了出去，这时在 Fortune Park 出现了很多收割装置，你的任务就是要破坏这些收割装置。由于暴走丧尸众多，而且拿枪的士兵，这是一场艰苦的战斗。把这些装置全部破坏之后就可以去 Uranus Zone 进行最终决战了。不过和 2 代一样，用不用 Zombrex 救 TK 会影响 OVERTIME 的出现。

本作的最终 BOSS 是一台巨大的机械，战斗主要分为三个阶段。第一二个阶段比较简单，就是用武器反复攻击机器的两只机械手。这场战斗注意不可离机器本体太近，否则会被高温蒸气烫伤。但如果离太远的话，又很容易被导弹击中。最好是站在和机械手比较接近的距离，引诱机械锤地攻击，之后就可以猛烈攻击。第三阶段时左右两边的导弹发射器可以使用，同样是当闪起绿光时就可以爬上去发动，之后机械本体就会颓然倒地，这时就可以冲上去和史黛茜进行 QTE 格斗，反复三次就能过关。不过这一阶段中机械的钳击威力极大，几乎有一击必杀的威力。因此建议是平时躲在入口附近的集装箱里，等导弹发射器可以使用之后再果断冲出。

第四天

主线事件

编号	发生时间	结束时间
CASE 7–1	9 ：00 AM	10 ：00 AM
CASE 7–2	7–1结束时	5 ：00 PM
CASE 7–3	7–2结束时	5 ：00 PM
CASE 7–4	7–3结束时	5 ：00 PM
CASE 8–1	7–4结束时	第5天的12 ：00 AM
CASE 8–2	8–1结束时	第5天的12 ：00 AM
CASE 8–3	8–2结束时	第5天的12 ：00 AM
THE FACTS	8–3结束时	第5天的7 ：00 AM
OVERTIME	THE FACTS完成后	第5天的12 ：00 AM

支线任务

任务名	开始时间	结束时间
FAMILY FEUD	1 ：00 AM	10 ：00 AM
BENT WOOD	2 ：00 AM	10 ：00 AM
SHORT SIGHTED	3 ：00 AM	12 ：00 PM
TAPE IT OR DIE 2★	8 ：00 AM	6 ：00 PM
DELTA POINT★	9 ：00 AM	8 ：00 PM

BENT WOOD：当你在任务 Par For the Course 中救出 Luz 后才会发生。Luz 位于安全屋内，她会让你去找一支 Golf Club，在 Royal Flush Plaza 的 R112 可以找到，给 Luz 后她会给你一大笔钱。

TAPE IT OR DIE 2：此任务的发生条件是之前完成了 Tape it or Die 1。这样他们会在指定时间内给你打电话求救，之后还是来到 Palisades Mail 的 P110，帮他们清光丧尸后对话就能令其加入了。

DELTA POINT ★：这两位特种兵的位置在从 Silver Strip 靠近地下区域入口的地方。

BOSS相关支线任务

orld's Most Dangerous Trick

发生时间：第4天的12：00 AM～第4天的9：00 AM。双魔术师位于Atlantica Casino，两人一人近战一人远程，注意各个击破即可。

OVERTIME

战胜史黛茜后回到安全屋，弗兰克发现地上的瑞贝卡不见了。这时电话响起，原来得到Zombrex的TK没有死，而且瑞贝卡也只是受了重伤。TK现在抓走了瑞贝卡，要弗兰克为他找一些东西。这次要找的东西都很简单，按着箭头前进即可。找齐之后来到Arena，就会进入最终决战。一开始会有一场擂台赛，和游戏一开始一样，不过这次有GAME OVER的可能。之后就是与TK的决战。TK的招式和2代没有区别，这次虽然没有女儿和史黛茜要救，但重伤的瑞贝卡也需要你不时地救援。由于弗兰克没有空中双脚蹬的神技，所以打TK有点麻烦。同样是踩破场地上的木箱后以里面随机出现的武器打他，注意一下下地来，不要硬拼。TK跳出场地时就赶紧救瑞贝卡。反复数次最后就能获得胜利。最后弗兰克抱得美人归，终于了了2代玩家的心愿。

全结局一览

结局S：在OVERTIME中打倒TK。

结局A：打败最终BOSS史黛茜，并给TK打Zombrex。

结局B：打败最终BOSS史黛茜，但没有给TK打Zombrex。

结局C：CASE 7-1之前的主线全部完成，然后一直等到第5天的上午7点。

结局D：在第4天之前任意一个主线事件失败，且当时弗兰克在安全屋外。

结局E：在第4天之前任意一个主线事件失败，且当时弗兰克在安全屋内。

沙箱模式挑战解析

沙箱模式是本作全新的模式，在这个模式里，没有Zombrex的困扰，没有时间限制，没有支线任务，BOSS全部存在，幸存者会作为你的敌人出现。沙箱模式的基本玩法和故事模式一样，只是部分道具的位置有所区别。沙箱模式的记录与故事模式是共通的，除了不继承携带道具外，其他资料均可继承。而沙箱模式最有乐趣的要素当属60个挑战，下面就为大家进行详细解说。

挑战综述

在沙箱模式中有60个挑战，其中单人挑战和双人挑战各有30个。单人挑战和双人挑战的内容一样，只是达到金银铜牌的要求不一样，双人挑战必须通过PSN或Xbox LIVE才能进行。本作的挑战在掌握方法后不难，但如果不知道方法或不懂配合，要想全任务金牌是不可能的。

完成挑战除了可以解除对应的成就之外，还可以获得金钱、PP值，部分挑战还会赠送合成卡。所有挑战都可以反复进行，因此用来赚钱练功也是不错的。挑战位置可以在地图上直接看到，不过初期并不能解锁全部挑战。挑战开启的依据是杀人数，当你的杀人数达到一万时，全部挑战均会开启。



以下就将全部挑战以分门别类的方式进行讲解。

全挑战一览

编号	单人挑战名	双人挑战名
1	ROOFTOP MASSACRE	TEA FOR TWO
2	SIVLER STRIP SMACKDOWN	SNAKE EYES
3	BALLOON MAN	TWO HEROES ONE BALLOON
4	CROWD PLEASER	DUELING DIVAS
5	CHOP SUEY	SLICE AND DICE
6	RUMBLE IN THE JUNGLE	BOOM GOES THE DYNAMITE
7	STIFF BACK	HOT COFFEE
8	KILLING FLOOR	SECOND FLOOR ZOMBIE KILLERS
9	MURDER ON THE HIGH SEAS	SHIPMATES
10	RULE #1	CARDIO
11	DO NOT TRY THIS AT HOME	TWIN TERRORS
12	THIRST QUENCHER	CHUG!CHUG!CHUG!
13	IJIEK MOTORS PRESENTS	I'LL RACE YOU TO THE……
14	PARTY HARD	TAKING THEM BOTH WAYS
15	EXTREME OFF ROAD	PEEP SHOW PEERS
16	SCAFFOLDING SHUFFLE	WALKWAY WALTZ
17	KILLER RIDES	ROWDY RIDERS
18	FAST FOOD	MUNCHIE MADNESS
19	SHUTTER BUG	PICTURE PERFECT
20	PAWNED PRESTIGE	PLATINUM PALS
21	ROBOT RACE	NO RUNNING NEXT TO THE RIDES!
22	BURN THE BODIES	FLAMING FRIENDS
23	LIGHTINING NEVER STRIKERS TWICE	LIGHTNING ALWAYS STRIKES TWICE
24	TUNNEL VISION	LONG ROAD TO VICTORY
25	MAD ABOUT HATS	MASKING MATES
26	NO THANKS I'LL STAND	STANDING ROOM ONLY
27	TUNNEL OF BLOOD	CLOGGING THE PIPES
28	ONE ARMED BANDIT	GAMBLING MEN
29	DOUBLE TROUBLE	TAG TEAM
30	ROOFTOP MASSACRE ROUND 2	TOP FLOOR ZOMBIES

杀敌类挑战

顾名思义，该挑战要求玩家在一定时间内杀死一定数量的丧尸，对于这种条件有一个共通的完成方法，那就是用神枪（Super B.F.G.）。这个名字当然不是官方名称，之所以这么叫，是因为这枪过于强大了。神枪要威力有威力，要范围有范围。对着丧尸群一枪轰过去，就有如一辆无形的推土机开过去一样，所到之处丧尸无不被打得东倒西歪。利用这把武器完成杀敌数相关挑战实在是不二之选。此枪的最佳合成地点是Palisades Mall通往Atlantica Casino的入口附近的合成室，在合成室里有Amplifier，而出门坐电梯下去，很快就能捡到一把Blast Frequency Gun，很快就能量产。



利用神枪可以轻松完成的挑战有1、6、9、15、30。

PP类挑战

PP类挑战是要求玩家在一定时间内获得高PP值。对付这种挑战的最佳方法就是用扫帚霰弹枪（Boomstick），其最大用处在于按住X/□后的攻击可以获得2500点PP，这还不算丧尸群密集时的溅伤。利用这一点可以解很多挑战以及特定成就。沙箱模式中的推荐合成地点与神枪一样。在Palisades Mall二楼的P218有很多霰弹枪可拿，下楼后的某个花坛里插着一把叉子，正好组合。

利用扫帚霰弹枪可以轻松完成的挑战有2、8、11、20。不过需要注意的是，扫帚霰弹枪的合成卡需要拿到单人挑战1的金牌后才能入手，只有拿到这张卡后才谈得上解此类挑战。另外利用扫帚霰弹枪可以轻松解除成就/奖杯Prestigious PP。

布鲁斯叁上⑤ PROTOMAN AROMR：解开成就/奖杯The Challenge Experience后获得，即在所有的单人挑战中都获得铜牌（或更高评价）。

快跑类挑战

此类挑战要求玩家在指定时间内来到目的地。此类挑战的共通完成方法是忍者装 + 加速饮料。加速饮料用 Wine + Wine 即可合成，非常简单。此类挑战在熟悉地形之后也可以说是无难度的，不过有几个需要跳跃的可能要练一下。此类挑战包括：3、10、16、18、21。



忍者装的入手方法如下：

NINJA BOOTS：Uranus Zone的U104。
NINJA CLOTHES：获得成就/奖杯ELITE KILLER。
NINJA HOOD：ROYAL FLUSH PLAZA的高台区域。可参照挑战3的地点。
NINJA MASK：YUCATAN CASINO的SHOAL NIGHTCLUB门外。

除了不会吸引丧尸外，忍者装的另一个功效是刀剑类武器威力上升，且有独有动作。

诱敌类挑战

此类挑战的目的是在一定时间内吸引一定数量的丧尸到指定区域里。这种挑战的共通完成方法是：不穿忍者装、使用烟火、多用挑衅（方向键←）、饮用 Zombait。

挑战 4 是此类挑战中最简单的，基本上只要不穿忍者装，多用挑衅就能完成。

挑战 14 要相对难一点，但只要用 Zombait 就很简单。最简单的合成方法就是 ATLANTICA CASINO 的 T101 的 BEAN 加上 PLATINUM STRIP 的 S106 的 PIZZA。

挑战 17 要求在限定时间内以巨大的飞船杀死一定数量的丧尸，这个其实是诱敌类挑战的变种。此挑战应该先把飞船周围的栏杆都拆掉，之后再服用 Zombait 加挑衅诱敌。本人亲测就算不用烟花也是来得及的。不过双打时就一定要烟花，烟花（Firecrack）可以去 ROYAL FLUSH PLAZA 的 R118 找。在完成此挑战的时候可以顺便解锁 Safety Check: Failed。



其他挑战

5：用合成武器 Plate Launcher 会非常简单。

7：限定时间内收集一定数量的按摩棒。很有挑战性的任务，但并不是很难，因为分布于场地中的按摩棒数量远远超过目标值。此任务的关键在于等级要高，这样身上携带的物品数量就会变多。之后带两瓶加速跑饮料放在地上，先开始任务，拿满按摩棒后取消任务。之后放一根按摩棒，捡一瓶加速跑饮料喝掉，再捡起按摩棒，开始任务。这样任务一开始就可以把身上的按摩棒都交出去。掌握以上方法之后，再就是熟悉路线的问题了。

12：和 7 类似，不过变成了喝酒。同样是高等级时身上带满酒再来会比较简单。喝酒不醉的杂志是必须的，而双打时由于杂志只有一本，因此还需要穿上喝酒不醉的运动装。运动装（SPORTS FAN）的入手方法如下：

SPORTS FAN CLEATS：ROYAL FLUSH PLAZA 的 R112。

SPORTS FAN COLTHES：PALISADES MALL 的 P110。

SPORTS FAN FACEPAINT：AMERICANA CASINO 的高台区域。

SPORTS FAN HELMET：SILVER STRIP 的 N110。

顺带一提的是，运动装的其他效果是移动速度加快、酒类的回复效果上升、赌博时获得金钱增加、使用运动武器时威力上升、反弹类武器的反弹次数增加。

13：用摩托车赶到终点。时间肯定够，但一撞就会前功尽弃。双人任务时有两辆摩托车，因此无压力。

19：要求仅利用照相获得一定数量的 PP。两本照相杂志必备，之后推荐用本作的最强武器激光枪来完成。激光枪（Laser Gun）来自《丧尸围城 2 CASE WEST》，命中丧尸后 1 秒钟会发生爆炸，范围巨广，论效果比神枪更强。但此枪需要用闪电枪（Lightning Gun）加光剑（Laser Sword）合成，比较繁琐，影响了实用性。在游戏中的最大用处除了杀敌外，还可以用来拍照赚高分，原因是从命中到爆炸有一定时间，利用拍摄。双人行动时，一人射一人拍，每张照片可以获得 3000 多 PP，拿金牌所需的 11000 点 PP 实在太简单了。单人时因为时间太短不好取景，大概一次只能拿到 1000 多 PP，但金牌仅需 4500 点 PP，同样无压力。

22：要求只用火焰烧死一定数量的敌人。最简单的方法是用 Fire Spitter（Toy Spitball Gun + Tiki Torch）。Toy Spitball Gun 在 PALISADES MALL 一楼的玩具店有很多，进入 YUCATAN CASINO 后地上也有一把。而 TIKI TORCH 在 YUCATAN CASINO 的虎山上有很多。建议合成 6 把，之后狂轰即可。

23：要求只用雷电消灭一定数量的敌人。最简单的方法是用 Electric Crusher（Sledge Hammer + Battery）。Sledge Hammer 在 YUCATAN CASINO 的合成室外有，而从 YUCATAN CASINO 来到 SILVER STRIP 后右手边的第一个合成室里就有 Battery。合成两把即可轻松搞定。

24：地下区域的竞速游戏。要想拿金牌的话必须用摩托车，为此你必须从 SILVER STRIP 把摩托车开下来。之后就简单了。双人挑战时就需要开两辆摩托车。

25：指定时间内为一定数量的丧尸套上帽子。任务旁边的商店里有无限多的头套可拿，但这个任务的麻烦之处在于头套戴在丧尸头上后过一段时间会消失，因此并不是从一开始就拼命套就是最好的选择。反而是等一定时间后再出手会比较简单。

26：拆椅子的任务个人认为是最难的。特别是单人版，需要拆 75 个椅子。完成这个任务必然需要反复尝试，推荐武器是 Blambow（Bow and Arrow + Dynamite），推荐去 Food Court 合成，在高台上有两弓一炸弹，而在附近的合成室里有一个炸弹。建议合成 6 把，这样在最后阶段可以疯狂扫射。

27：在地下区域的杀人比赛。这个任务由于场地太大，所以神枪不管用，只能用电锯摩托车，利用 Chain Saw 在摩托车工房里合成所得。此任务麻烦的是骑摩托车时没有检查点，因此一旦失败就要从头来过。任务本身不算太难，双人挑战时需要一个人跑外圈，一个人在隧道内杀。如果两人都在外圈杀，到后来会因为没人而失败。

28：限定时间内赚钱的任务很简单。最激进的做法就是直接赌博，如果能中 10 万元就肯定能过。换忍者装并带上赌博书后反复尝试即可，如果达不到目标值就当是赚钱了。

29：限时双子战对时间要求很紧。因此快跑和止痛剂不可少，打法没什么讲究，硬拼就对了。不过由于单人时双子砍翻你之后一定会跑，所以要带一把神枪，利用其大范围的特性阻止其逃走。



成就/奖杯

全成就/奖杯列表



和2代相比，本作去掉了很多恶心的收集成就，但由于加入了双人挑战成就，因此难度有所上升。如前所述，双人挑战成就必须是和朋友一起刷，指望在网上随便搜一个人会很麻烦。本作全成就/白金用时大约在40～80小时之间，玩过2代的人会缩短不少时间。



名称	条件	点数	杯种
DR2:OTR Trophy Master	获得其他所有的奖杯	–	白金
Drugged Up	第一次使用Zombrex	20	铜
Save the Girl	从双子美女手中救出瑞贝卡	20	铜
Save the Girl... Again	从特种兵队长手中救出瑞贝卡	20	铜
Technological Terror	摧毁一个收割装置	20	铜
True Colors	击败史黛茜	20	铜
Save the Girl... Yet Again	在OVERTIME中击败TK	20	铜
Powered Up	恢复YUCATAN CASINO的电力（驯虎完成后令LENNY加入）	20	铜
Tiger Tamer	收服老虎并让它成功击中一名BOSS	20	铜
Out With the Old	在PEOPLE LIKE US任务中击败恰克	20	铜
No Zombies In The Vents	解锁莉奈特暗道（支线任务WILTED FLOWER）	20	铜
Team Player	回避内部纠纷（支线任务SNKAE IN THE GRASS）	20	铜
Photo School	拍出一张超过1000PP的照片	20	铜
Photo Journalist	累计靠拍照获得10000点PP	20	铜
Adult Content	拍摄一张性感主题且得分超过1000点PP的照片	20	铜
Raw Emotion	拍摄一张戏剧主题且得分超过1000点PP的照片	20	铜
Mixed Messages	拍摄一张包含性感、搞笑、暴力、恐怖主题的照片	20	铜
Making Memories	为你的合作伙伴拍一张照片	20	铜
BFF	对丧尸使用一次SNAPSHOT技	20	铜
Dominoes	用飞腿踢倒100个丧尸（空中X/□）	20	铜
Camera Crazy	为BOSS拍一张照片	20	铜
Full Camera	累计拍30张照片	20	铜
Nice Shot	拍到第一个拍摄标记	20	铜
Photo Album	拍到25个拍摄标记	20	银
Award Winning Photography	拍到75个拍摄标记	20	金
Puking Rally	让丧尸踩到你的呕吐物上摔倒	20	铜
We Have a Winner!	在Uranus Zone玩一场迷你游戏并获胜	20	铜
Safety Check: Failed	利用Uranus Zone的太空船一次干掉10个丧尸	20	铜
Frank West: Cross Dresser	弗兰克全身都换上女装	20	铜
Party Time	给一名幸存者喂酒喂到吐	20	铜
Cramped Quarters	让8个幸存者都坐上同一辆车	20	铜
Prestigious PP	打倒一个丧尸并拿到2000点以上的PP	20	铜
New Hotness	合成一个在《丧尸围城2》中没有的合成道具	20	铜
Maintaining The City	访问10个不同的合成室	20	铜
Card Collection	获得20张合成卡（仅限彩卡）	20	铜
Card Archive	获得50张合成卡（仅限彩卡）	20	铜
Hands of Doom	学会所有的攻击技巧	20	铜
Prom Night	杀死69个丧尸（仅限房主）	20	铜
Elite Killer	杀死1337个丧尸（仅限房主）	20	铜
Luggage Code	杀死12345个丧尸（仅限房主）	20	铜
Six Digits?!?	杀死10万个丧尸（仅限房主）	20	金
Best of Friends	在双人合作中亲手击败5个BOSS	20	铜
I Got a Medal!	在任意挑战中获得一枚铜牌（或更高）	20	铜
Challenge Addict	在10个单人挑战中拿到铜牌（或更高）	20	铜
The Challenge Experience	在30个单人挑战中拿到铜牌（或更高）	20	铜
Challenge Domination	在30个单人挑战中拿到金牌	20	银
Help From My Friends	在10个双人挑战中拿到铜牌（或更高）	20	铜
More Help From My Friends	在30个双人挑战中拿到铜牌（或更高）	20	铜
Even More Help From My Friends	在30个双人挑战中拿到金牌	20	银
Purewal Memorial Cup	在特种部队到来之前不吃不喝任何肉类、酒类、奶制品相关食物	20	铜
Alpha Vs. Omega	让幸存者Denyce成功击中特种兵队长Sgt Boykin	20	金

难点成就解说

有不少成就在之前的攻略中已经介绍过了这里只说一些比较难的。

Adult Content：带上 Erotica 杂志后拍摄一些暴露的女幸存者，例如支线任务 SLAVE TO FASHION 中的那位害羞女。

Mixed Messages：从安全屋出来往 AMERICANA CASINO 方向走，会看到一个女性海报。在这里给一个丧尸戴上头套，再砍翻数个丧尸，然后以以上元素取景就会解开。女性海报：性感，头套丧尸：搞笑，尸块：暴力，丧尸：恐怖。

Award Winning Photography：本作的拍摄标记位置极度坑爹，在没有找到相关视频攻略前，不建议各位自行尝试寻找。

Cramped Quarters：本作惟一一个能坐 8 个人的乘具就是打死小丑 BOSS 后解锁的皇冠车，这个车在 Uranus Zone 和 Silver Strip 均有出现。因为小丑出现时机很晚，只建议二周目再来解。

Frank West: Cross Dresser：去 Uranus Zone 换上一身太空女孩装即可。

Six Digits?!?：可以在沙箱模式中完成，因此完全无压力。

Purewal Memorial Cup：很有趣的成就，实际并不难。推荐饮料是橙汁（Orange Juice），另外合成饮料也是可以的，哪怕是用酒精合成的饮料也没问题。

Alpha Vs. Omega：同样建议二周目再来解。要诀就是用 LLT+Y（L2+△）让幸存者待机，这样可以避免他们跟入安全屋。可以去 YUCATAN CASINO 的 Y101 西边的草丛里找把 LMG 给她用。最难的地方在于 6-1 的直升机战，这一战必须速战速决。可以让幸存者待在 ROYAL FLUSH PLAZA，之后以加速跑果汁一路飞奔去打 BOSS。打完之后会自动回到安全屋，这样只要一出来就可以避免幸存者的体力不断减少直至死亡了。



布鲁斯参上⑥
PROTOMAN BOOTS：在PALISADES MALL的ULTIMATE PLAYHOUSE里；
ARM CANNON/SHIELD：解开成就/奖杯Save The Girl…Yet Again，即在OVERTIME中击败TK。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩





因为各种原因，3DS应援团已经有几期没有和各位玩家们见面了，这次我们将推出一次eShop下载游戏大合集，里头包含了近期在eShop上推出的几款精品下载游戏，希望能够帮助各位3DS玩家们挑选到一款心仪的游戏。说回3DS本身，TGS过后，对于玩家们的利好消息还真是一浪接一浪，例如本期杂志上市时已经发售的粉色3DS和快要推出的白色3DS，让玩家们又多了两种主机颜色选择，还要重点提一下的自然就是3DS烧录卡的消息了，由Crown3DS破解小组发布一段用烧录卡模拟运行《分裂细胞3D》的视频至今也过去了一个多月，这次破解为3DS烧录卡的诞生带来了一线曙光，不过目前似乎在Dump出3DS游戏的ROM方面，各个破解小组们都还处于研究阶段，所以担心烧录卡上市后会导致3DS价格飙升的玩家们，目前倒也用不着太紧张，希望在明年的时候，大家都能够用烧录卡玩上今年年底3DS上的多款大作吧。





eShop游戏介绍大合集

《怪盗斯蒂娜与30颗宝石》

售价 700日元

推荐度 ★★★☆



在斯蒂娜身处的2120年，高科技渗透到了人类社会当中的每一个角落，机器人技术也已经变得非常泛用，但令人想象不到的是，就连以偷窃价值连城的财物为生的大盗们，也用上了机器人来进行犯罪活动。自称是"盗窃艺术家"的怪盗斯蒂娜，就是这一行业当中的好手。不过和某些同行不一样，斯蒂娜自己也会亲身参与到盗窃行动当中，在盗窃机器人引开了财物保管者的注意力时，这位身手敏捷的少女便会亲手将财物纳入囊中。但是，她面对的除了高科技的保安措施，还有同样是机器人组成的警察部队展开的追捕。

本作除了前文介绍的"怪盗篇"的剧情外，实际上还存在着使用相反视角展开的"警察篇"，里头的主人公换成了斯蒂娜的宿敌萨拉，一位外刚内柔的美丽警官，她也是机器人警察部队的指挥官。在游戏当中，斯蒂娜与萨拉就像是老鼠与猫般地，在放有宝石的场所展开追逐，斯蒂娜的目标是用盗窃机器人引开机器人警察和萨拉的注意力，然后亲手将宝物取走；而萨拉的目标自然是在用机器人警察对付盗窃机器人的同时，亲手追上斯蒂娜，并将她逮捕归案。游戏标题中的30颗宝石，正好代表着游戏中的30个关卡，加上从萨拉视角展开的"警察篇"，也就是总共有60个关卡，足够让玩家们好好玩上一阵子了。



《ARC STYLE：空当接龙》

售价 300日元

推荐度 ★★☆



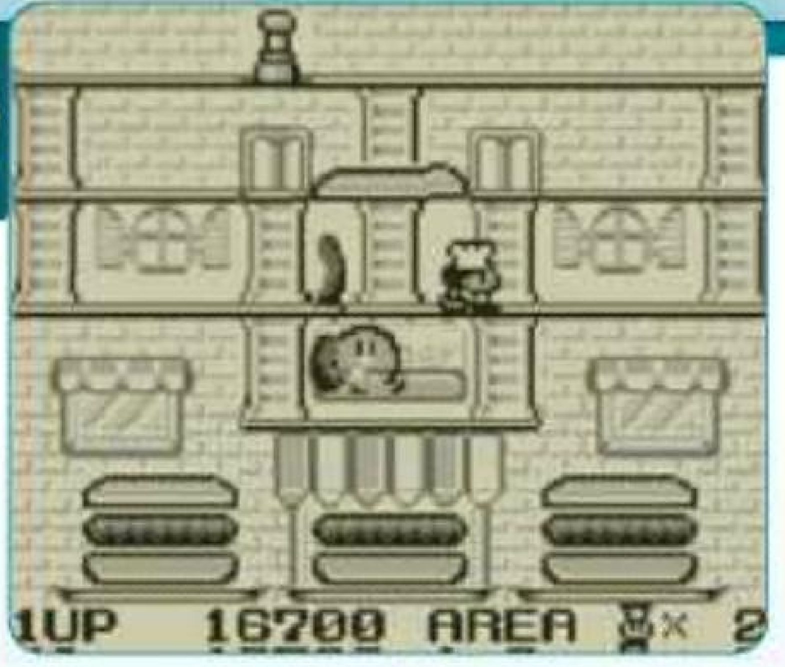
提起《空当接龙》这款游戏，相信几乎每一个玩家都有接触过，当然在娱乐方式丰富的今天，想来已经很少有人会去专门玩这个Windows系统自带的经典游戏了。不过如今玩家可以在3DS上重温一下这款以规则简单容易上手为卖点，却又不乏乐趣的好游戏。游戏的规则源自于经典的单人纸牌游戏"Klondike"，玩家的目标是将一副扑克牌按照花色分成四份堆叠起来，但在游戏开始时，纸牌会被面朝下地分成了七叠，玩家需要按照卡牌的数字顺序和一红一黑的规则来面朝上地组合牌组，并通过移动牌组来不断揭开面朝下的卡牌，从而最终达成游戏目标。游戏当中有三档难易度设定，不同难度中的卡牌配置会产生变化，高难度下带来的思考乐趣并不比一般的解谜游戏低。除了空当接龙，游戏中还提供了同样广为人知的"Monte Carlo"规则，其玩法就是将牌面朝上的纸牌组成一对后消除，游戏的目标就是将扑克牌组成的5×5方块里头的所有扑克牌一一配对，用来锻炼眼力和消磨时间相当不错。



《汉堡时光》

售价 400日元

推荐度 ★★★





《汉堡时光》的历史非常悠久，可以追溯到1982年在街机上推出的首部作品，之后这部作品被陆续地移植到各种不同的游戏平台上，画面风格也随着平台机能的变化而发生着改变。eShop上提供的是Game boy版的《汉堡时光》。玩家扮演的是一位汉堡厨师，他需要通过爬梯子踩踏到那些存在于上方平台的汉堡材料，让他们一级一级地往下落，最后全部落到下方便可以组成一个完整的汉堡包。期间当然会有火腿，鸡蛋或胡萝卜等敌人来阻挠厨师的行动，取得胡椒粉后就可以把他们赶走。虽然听起来不难，但在后期的关卡当中，如果玩家没有制定好一个合理的行动路线，也是会陷入困境的哦。

《推拉塔》

售价 700日元

推荐度 ★★★☆



《推拉塔》的基本游戏核心，就是要凭借着推拉在场景中的积木，用它们搭出一条通道来让主角到达塔顶，便可以完成关卡。相信有许多玩家看到这里已经禁不住要惊呼，这不就是《凯瑟琳》里头的游戏方式吗？严格来说，两者是有点儿相似，不过共通点也就到此为止了。在《推拉塔》里头，玩家需要扮演的是外貌圆滚滚，还穿着相扑兜裆布的大力士马洛，通过推拉方块的方式来解开一个个的图案塔谜题，并最终到达塔顶取得代表胜利的旗帜。游戏中的图案塔有着各种好玩的造型，例如有一个是经典的马里奥点阵图案，除此之外还有鳄鱼和戴蝴蝶结的泰迪熊等总共250个关卡，要是觉得挑战性还不够强，玩家甚至可以自己设计关卡来考验一下自己和朋友们的智慧。



《轻松解谜系列　爱丽丝与魔法扑克》

售价 500日元

推荐度 ★★★

《轻松解谜系列　爱丽丝与魔法扑克》的卖点有两个，一个自然是主标题所说的轻松解谜，既能让人动起脑筋来，又不会因为太过困难而让人苦思冥想也不得其解，另一个就是副标题中的爱丽丝了，萌力十足的二头身人设和爱丽丝任性的表情想必会萌倒不少玩家。故事开始于爱丽丝因为天天迟到，而被派去打扫魔法学校的仓库。在仓库里头，她发现了一个神秘的宝盒。出于好奇心，她打开了盒盖，结果一堆名为“恶魔王牌”的邪恶卡片跑了出来，瞬间就散落在魔法学校四处。为了不被老师责怪，爱丽丝只好心不甘情不愿地和她名叫にやむ的猫咪宠物开始了回收恶魔王牌的旅程。游戏的进行方式非常简单，只要在场景中设定好にやむ的前进路线，确保它不会碰到陷阱并能够收集齐所有的恶魔王牌便可以按下Start键，にやむ便会按照设定好的路线行动，一旦收集齐恶魔王牌，便可通关。游戏的单一关时间非常短，玩家们大可以用自己在乘搭交通工具或者等待朋友的时间拿出来玩一玩，还有50幅以上的可爱原画在等着玩家们去收集哦。





《气球大战GB》

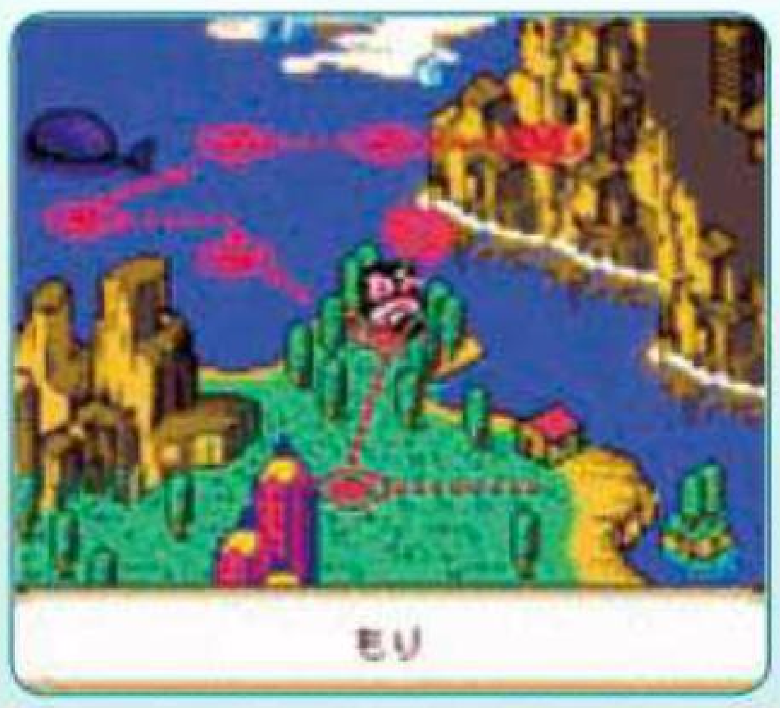
售价 600日元

推荐度 ★★★☆



经典的气球大战在2000年时登陆了Game Boy平台，游戏本身除了继承初代那富有特色的气球飞行设定外，还为游戏加入了新的故事，女主人公是头上有着白色蝴蝶结的少女爱丽丝，她的弟弟因为身上绑了太多的气球，竟然升上高空被随风被吹走，爱丽丝为了寻找弟弟，需要不断收集路上碰到的气球，躲过各种会破坏气球的陷阱、尖刺和敌人，最后战胜BOSS救回弟弟。游戏中除了充满了各种挑战的关卡模式，还有考验玩家技术与耐力的“气球之旅”（Balloon trip）模式，可以理解为是游戏的生存模式，在该模式中，游戏没有时间限制，玩家需要在无穷无尽的关卡当中不断地坚持前进，直到因为碰到障碍物而停下为止。虽然游戏的画面以现在的眼光看来非常地古老而粗糙，但游戏本身带给玩家的乐趣可是一点儿也不会过时，绝对能令人乐在其中。





《怪物猎人 3 tri G》开荒武器大爆料

编辑部当中的猎人众们在听到《MH3G》公布时都表现出了不同程度的兴趣，几位死忠份子也开始筹备3DS的入手计划了，可以想象该作品在发售时又会在编辑部掀起一股狩猎风潮。在真正地进入到狩猎季节之前，让我们都来八卦一下众位编辑们的一些狩猎小习惯，本期我们的主题就是：开荒武器！在“《怪物猎人》系列”当中武器众多，虽然许多资深猎人肯定会精通多种武器，甚至是样样拿手的武器大师，但在游戏初期刷下位提升HR时，众猎人们最为惯手最为钟情的武器又会是哪一种呢？下面就让我们来看看各位编辑的回答：

雷电

开荒武器 铳

选择原因 男人的浪漫，猎人的首选！

洛克

开荒武器 弓

选择原因 近身肉搏系弱爆了，滴血不沾地放倒怪物才是真潇洒。

九兵卫

开荒武器 锤子

选择原因 锁头这种技术活是需要爱的。

狼来了

开荒武器 双刀

选择原因 防御？那是菜鸟才需要的东西。

胧月（掌机王小编）

开荒武器 长枪

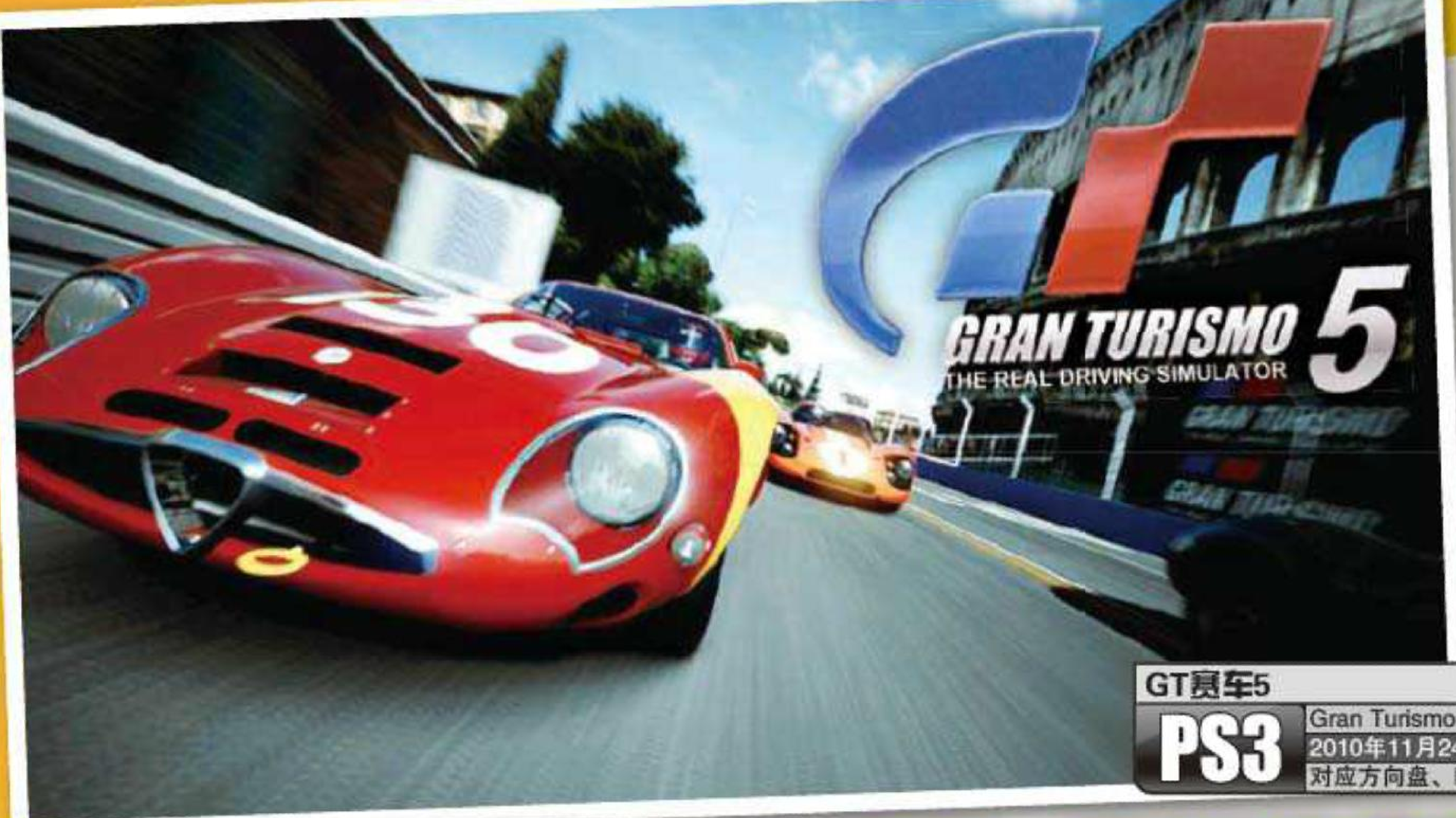
选择原因 防守便是最好的进攻。

乌冬（掌机王小编）

开荒武器 斩击斧

选择原因 随手带着个变形金刚多么威武。





《GT赛车5》在10月11日全球同步放出了下载，港版玩家《GT赛车5序章》时的杯具不再重演。国内大部分玩家使用的都是港版，可以第一时间更新Spec 2.0，并在10月18日当天下载到"《GT赛车》系列"历史上首次DLC，如果您拥有这款游戏，并且喜欢玩的话，如果还没升级，那就别犹豫了，立刻开机下之。从之前一个版本1.13升级到2.0的升级文件容量1.16GB，升级免费，DLC收费。

文 雷电　美编 心の永恒

GT赛车5	SCE	竞速
PS3 Gran Turismo 5		港版
2010年11月24日	1～2人，多人在线	458元港币
对应方向盘、PS Eye、3D		

全部车辆拥有车内视角 缩短读盘时间 增加新片头 增加新拍照场景 耐力赛可中途存档退出

Spec 2.0升级后，800辆标准建模车辆也拥有车内视角，游戏中所有的车辆都将有车内视角，但是车内视角细节会根据不同的车而有所不同。标准车的车内视角，敞篷车较精致，因为毕竟车内建模是没有车外壳遮盖的，之前就已经做出；而房车的标准车则没那么幸运了，官方称之为"简易驾驶座视点"，这与精致车的车内视角有所差异，它们的车内饰并未重新制作，内装以轮廓表现，直接全黑（这和PSP版《GT赛车》的处理方式相似），仪表板则为游戏内第一人称视角下的标准HUD配备，这样的HUD其实更容易开好车。

注：《GT赛车5》中总共的1000余辆车中，有二百多辆精致建模车辆，剩下的八百多辆为普通建模车，未升级Spec 2.0之前，只有精致车有车内视角，普通的低建模标准车辆没有车内视角。


▲敞篷标准车能看到车内饰。


▲普通的标准车就没那么幸运了，全黑……

新增了Spec 2.0全新开场动画。动画CG并不在1.16GB升级文件中，进入游戏后，玩家可以在"Gran Turismo TV"项目中下载新的开场动画，系统就会自动取代之前的开场动画（过去的动画也可以在"Gran Turismo TV"中播放观赏。


▲全新的开场动画。



加入连续登入增加奖励机制。只要每天联机登入游戏，即可获得较多的经验值及奖金。第1天是110%，第2天是130%，第3天是150%，第4天是170%，而第5天增加为200%，最高200%。这是令人高兴的事情，但是相应地，线上特殊赛事的奖金大幅下调，线上二手车商店的车辆价格大幅上涨。

新增天气变化选单。若选择了对应天气变化的赛道，于街道模式或GT模式内练习模式的快捷选单中，可由使用者自行设定时间和天气变化情况。此外，赛道编辑器和线上模式的大厅内，部分对应天气的赛道也可进行更详细的时间和天气调整。

可存储多个车辆设定模式。在车辆改装画面的右下方"调校列表"确认现在的改装状态一览。可保存A、B、C3种改装资料，根据赛事的种类和目的更方便快捷轻松地切换个人的改装设定。

新加入2011赛季纳斯卡（NASCAR）大赛的11辆新纳斯卡车辆。

新增车辆Nissan GT-R N24 Schulze Motor Sports '11。这辆GT-R是2011年纽堡林24小时竞赛时，德国的Schulze Motorsport车队参赛所使用的车款。制作人山内一典驾驶此车得到分组优胜，是一台值得纪念的车款。

拍照模式（Photo Mode）可以让车手出现在场景中和自己的爱车合影。配置爱车位置时按下△按钮即可放置个人造型，可随意选择显示或隐藏，玩家可以自定义车手的头盔和外衣（自定义功能之前就有）。



拍照旅行模式增加"印第NASCAR维修站"场景。玩家亲临纳斯卡赛场，在场内一定范围内随意走动，场景内的车辆都是循环奔驰的，你可以抓拍纳斯卡大赛的各种精彩瞬间。

增加了比赛回放时的快进和倒回功能，只要是更新2.0之后录下的回放影片，播放时可以按返回和前进按钮改变播放位置。这就让玩家更方便地找到想要观赏的比赛阶段，并且可更轻松地重复观看，而且相对地，也能更好、更方便地使用回放时的拍照模式，不会因为错过时机就要重新播整段影像。

加强了在线模式的各种功能，在设定规则的画面增加"设定车辆条件"，可设定NASCAR或「Super GT等分类。新增了随机竞赛中可使用的车种范围，还有可设定分配给各玩家不同性能等级车辆的比赛。

遥控竞赛强化。在官方网站"gran-turismo.com"的"GT5 My Home"内可以遥控的B-Spec竞赛，追加了"显示图表"，你可以通过图表



© 2010 Sony Computer Entertainment Inc.All Right Reserves.

显示每个单圈的排名变动。此外还新增了竞赛中各车辆的时间差显示。

极大缩短了游戏中进入比赛的读盘时间。实际上是将读取赛道和读取车辆分开，以前完全读取赛道和车辆的黑屏显示 LOGO 的读盘过程在 2.0 后只读取赛道，赛道读取完后直接进入准备开始画面，这时候系统会继续在你做赛前准备时慢慢读取参赛车辆，你可以在右侧的车辆列表看出目前读取车辆的进度（灰色为未读取完成）。毕竟游戏已经做出，机能未变，画面配置未变的情况下，很难在根本上进化，虽然实际读取速度没有改变，但是如此分割后，读盘时间合理地分配到了不同的操作步骤内。同时，之前一直让人恼火的菜单反应时间慢的问题也得到了一定程度的解决，缩短了相应时间。

在主菜单加入了对应下载内容（DLC）的按钮，可以使用在 PSN 购买的下载内容。

支持罗技 G25 和 G27 方向盘！终于支持了这两款方向盘，它们在玩家群中拥有极高的口碑。玩家可以在选项中设置按键对应的操作。不过，力回馈还是稍大。

Arcade Mode 街机模式中对手的 AI 更高。

在较长的竞速赛事中，玩家可以选择记录进度，以后再回来继续比赛。24 小时耐力赛终于成为所有玩家都可以挑战的项目了吗！

《GT赛车5》首个DLC下载包详情



PSN 上 10 月 18 日放出了《GT 赛车 5》DLC 下载包，玩家必须升级到 Spec 2.0，才可以正常使用 DLC 中的内容。下载包分为 4 个部分，可单独购买，也可以打包购买，打包的完整下载包售价为：港币 94 元，包括“赛车下载包”“赛车装备包”“上色道具包”“赛道下载包”全部 DLC 套组。

《GT 赛车 5》DLC 不能同主机所有账号共享，购买前请仔细阅读本段文字

《GT 赛车 5》DLC 必须到对应游戏版本的地区的 PSN 下载，下载的 DLC 又必须对应该地区 PSN 账号（这和其他游戏同一主机内的账号间共享 DLC 权限不同）。

也就是说，如果你是港版《GT 赛车 5》，要想使用你这张碟玩到 DLC 内容，就必须去港服 PSN 下载 DLC，这和我们的常识是相符合的，但是玩家需要进入游戏后，在主菜单点新加入的 DLC 按钮提取 DLC 内容，下载 DLC 后，玩家必须使用这个下载了 DLC 的港服账号才能玩到 DLC 内容。如果你的主账号是美服或者日服，那你之前的记录就无缘于这次 DLC 更新了，只能用下载 DLC 的账号重新开玩体验 DLC 内容。这个设定实在太坑爹了，尤其是对于国内玩家，大部分人都会只使用一个主账号但是会购买各种版本的游戏，这在有行货的国外地区可能不会有太大问题。

发生此次 DLC 事件后，山内代表 PD 官方表示，12 月会出一个新的 DLC，那是有一个“家庭共享计划”（Family Update）的设定，到时候这次的第一个 DLC 就可以用在同主机的其他 PSN 账户上了。所以想迫切玩到 DLC 的玩家可以先行购买，体验后等 12 月和自己的主账号汇合！你不想“白做功”的话，可以等到 12 月问题解决时再购入。

赛道下载包（2赛道5种类）



单价：港币 39 元

追加两条新赛道（包括 5 种路线）：“斯帕 弗朗科尔尚赛道（对应天候变化）”与“小型赛车区 I / II（各包括顺向 / 逆向）”等赛道。

斯帕·弗朗科尔尚赛道

全长：7004 米
直线最长距离：751.8 米
高低差：104 米
弯道总数：21





斯帕·弗朗科尔尚赛道是曾诞生许多精彩赛事的高速技术型赛道。位于比利时东部，靠近德国国界丘陵地带，是全长 7 公里的漫长型赛道。

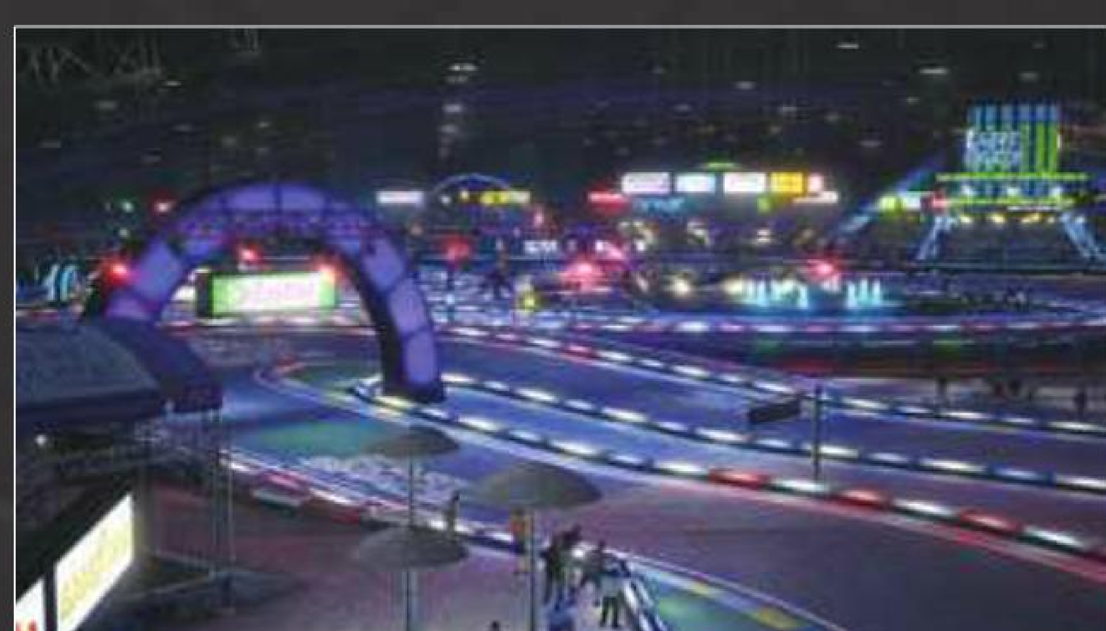
强烈的上坡与下坡路组合形成了高速的技术性构造，考验车手技巧的区段非常的多。最大的难关是赛道最初的 Eau Rouge 弯道，这里是个会受到强烈的纵向力与横向力袭击的高速弯道，冲出此弯道后的直线赛道决定了抵达终点的速度，因此需牢记弯道的攻略方法。

小型赛车区 I/II



全长：764 米
直线最长距离：115 米
高低差：2.3 米
弯道总数：8

在黑暗中可看见七彩缤纷的灯饰闪烁，这是小型赛车专用的室内赛道。全长 764 米，由于内含近乎一圈的圆周区段及狭窄的发夹弯，最忌急躁的操作。努力活用赛道的宽度，抑制过度的车身动作行进才行。此外这个赛道还另有一个变化版，是穿过发夹弯区段，直接走快捷方式的“小型赛车区 II”。



赛车下载包（15车种）



单价：港币 62 元

总共 15 种车，包括经过特别调校的房车，还收录了终极赛车 X2010 的进化型——Red Bull X2011。



赛车服装包（90道具）



单价：港币 23 元

除了 WRC 与 NASCAR 活跃赛车手的头盔与赛车服，还收录了 GT 赛车官方头盔与 Alpinestars、SIMPSON 等品牌的新道具！



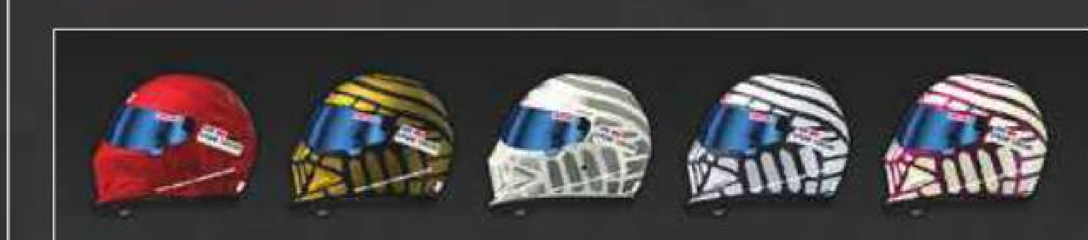


上色道具包（100色）



单价：港币 16 元

配合 10 种主题的 100 个上色道具，从沉静的色调到鲜艳的色彩。







文 雷电 美编 anubis

虽然《GT 赛车 5》更新 Spec 2.0 后焕然一新，但是如今的主角是《极限竞速 4》，毕竟它是一款全新的作品。《极限竞速 4》在一开始就将几乎所有权限开放给玩家，玩家可以在任何赛道上开任何车，可以完全放开了想玩什么玩什么，这样的自由度非常棒，但是有可能会让玩家一时无措，或者错过很多有趣的内容。这篇文章的目的是在与《GT 赛车 5》对比的同时，引领玩家体验《极限竞速 4》的魅力——也就是，怎么去好好地玩这款精彩的游戏。在这样一款游戏面前，我们当下的目的不是通关，不是取得所有隐藏要素，而是在每一分每一秒中体验它带给我们的关于“车”和“速度”的一切。

极限竞速4	Microsoft		竞速
X360	Forza Motorsport 4		港版中文版
	预定2011年10月11日发售	1~2人，在线16人对战	59.99美元
	对应X360支持的方向盘、Kinect		对应玩家年龄：3岁以上

安装必读

本作和《极限竞速 3》一样都是双盘，第二张盘是安装盘。开始游戏前，可以先将第一张盘在 X360 主界面安装至硬盘，用第一张盘进入游戏后，在游戏主菜单选择安装第二张盘的选项，不用退出游戏，退出第一碟，放入第二碟，如果你硬盘空间足够自然不用考虑，选择完全安装。你也可以选择只安装部分内容（因为不是所有 X360 玩家都有大硬盘，诸如车辆等单独内容安装可以让 4G 硬盘或没有硬盘的玩家玩到更多的内容。安装完成后放入第一碟进行游戏，以后只会使用到第一碟。

《GT 赛车 5》是拟真驾驶的最高体验；《极限竞速 4》是目前为止好玩的竞速游戏。



漫长的竞赛中不仅是素质的比拼，还有耐力。

这是微软和索尼的全力对抗，两方剑拔弩张，目指对手，发售日咬得紧紧的，但是这场不仅关系到两个系列素质的长时间赛跑中，随着时间的推进，事情已经变得越来越微妙了。2010 年，《GT 赛车 5》的对手是《极限竞速 3》，今年年底，《GT 赛车 5》的对手是《极限竞速 4》。当对手急速狂奔之时，它仍旧浪漫旅，一年之内，GT 要面对两个对手，这样的比较显得有些不公，但是好在《GT 赛车 5》更新了 Spec 2.0，多达十处以上的改进点让游戏焕然一新，更新日期也从最初公布的 10 月第三周提前到 10 月 11 日，与《极限竞速 4》发售日为同一天。其中包含着勇气和一丝无奈，这毕竟是游戏领域的竞争。





优秀的车辆建模和让人满足的收录列表

车永远是竞速游戏的第一主角。“《GT》系列”一直以来都以精致的车体建模和逼真的驾驶手感闻名，《极限竞速》在这方面努力着手，寻找着真实与爽快之间的平衡点。《GT》赛车拥有超过 1000 辆车，但是分成了 200 余辆精致车和 800 余辆标准车，前者素质优秀，达到次世代标准，后者低建模，完全是从《GT4》中直接继承而来简单 HD 化的产物，即使是 2.0 后更新了这些标准车的车内视角，那也无法弥补这样的缺陷，因为标准车的车内视角仍旧是低级的。

可以很负责地说，实际竞赛时，《极限竞速 3》的车体建模无法和《GT5》的精致车相比，但是已经很接近了，在经过 Turn 10 一年的努力之后，《极限竞速 4》超过 500 辆的车辆都拥有了精致的车体建模，虽然表现风格不同（《极限竞速 4》的色彩更鲜艳，这就显得更卡通一些，GT5 更接近真实一些）。《GT5》已经彻底失去这方面的优势，而且以 200 对 500，数量上彻底失败。

收录车辆列表也是《GT5》的短板，基本上是在《GT4》的基础上增加有限的新车，将这些新增的车和《GT4》中经典的车款选出做成精致车，这 200 辆车的列表代表着《GT5》的实力。可惜的是，虽然有 1000 辆车，但是有众多没有意义的普通车型存在，看着尼桑、马自达等日系车厂多达数十辆的列表，那些没有特色的标准建模车辆，除了收集控外，对竞速本身没有太多意义，反而众多世界大厂，法拉利、兰博基尼之流都只有十来辆或更少，新款更是少得可怜，反观《极限竞速 4》，多达 80 个厂牌，每个大厂的强势车型几乎都收入其中，不用超多的民用车型扩充列表，精选的 500 余辆车让人满意。

©2011 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

介于真实与爽快之间的手感 体验极限的刺激

“开 GT 里的车，就像开真车一样的手感”，这是很多人的比喻，这其实是夸张的，你永远不能在游戏中体验到现实中的感觉，因为没有危险就没有精神最底层根基上的刺激。

竞速是命悬一线的体验，游戏里撞了可以重来，现实中就真的 Game Over 了。你一脚把油门踩到底，一个弯没拐好，撞向护栏，你可以重新开始。GT 里有不少超长的比赛，一次严重失误，也许不会让你失去继续驾驶的能力，但是会让你数十分钟的努力白费，这让人紧张，随着轮胎长时间摩擦后抓地力的下降，越接近比赛后期或进维修站换胎的临界点，玩家就越紧张，生怕出错，所以会愈加小心，这是对玩家精神力的考验。

而从 Codemaster 的《世界房车赛 起跑线》（Grid）开始加入了时间倒回功能后，瞬间，市面上的大部分竞速游戏都相继加入了这个功能，这让玩家更轻松地体验竞速游戏的乐趣。但是也在一定程度上减少了硬派竞速游戏中的紧张感，“开坏了可以重来”这样的想法一方面降低了游戏的难度，但是从另一方面看，却让玩家可以更加乐于挑战转向的极限，挑战比赛中的任何一个弯道时，你都可以向着临界点拼搏，失败了可以方便地重来，一次次快速地重新挑战可以让你掌握弯道的特性。可以说这是一把不折不扣的双刃剑，一旦依赖上这种 Fail-safe 安全模式带来的便利时，就很难再适应硬派的一步错满盘皆输的游戏带来的乐趣，这也是很多喜欢竞速游戏的玩家在玩《GT》时会失去耐心的原因，毕竟周围都是安全模式，只有《GT》保持着自己的一贯作风。

选择适合自己的驾驶辅助 才能体会到最多的游戏乐趣

满足所有人的驾驶辅助，选择适合你的那一套配置。

从电脑自动刹车到一切都靠操作的辅助全关设定，《极限竞速 4》为玩家提供全方面的驾驶辅助选择。

刹车、油门和方向是竞速游戏的最基本操作。游戏为您提供了自动刹车和帮助你保持驾驶路线的“建议路线”，剩下的油门，AI 就不帮你了，毕竟已经帮你刹车了，如果油门再不自己控制，就不用玩了……

其他的辅助系统，如刹车的 ABS（防锁死刹车系统）、稳定控制系统、循迹控制系统这三个，玩家可以适当选择开启或关闭：

ABS 关闭时，刹车踩到底会产生车轮抱死的现象，这时候无法转向，这就要求玩家点踩刹车，并且将刹车点提前。ABS 打开时就可以一边刹车一边转向了。

开启稳定控制系统能确保车辆在转弯时更不容易因为失去抓地力而打滑。

循迹控制系统也是防止打滑发生的，可以提高车辆的稳定性、加速性和爬坡能力。

建议路线对于新手、不能很快掌握车辆控制感和对赛道不熟悉的玩家来说是非常有效的辅助措施，玩家可以参考地面上的红蓝线条，寻找系统给出的优质驾驶路线和刹车点。

本作车损的惩罚非常严厉，开启到“拟真”阶段，各种碰撞都会对车体产生损害，同时还会即刻反应到性能上。碰撞后屏幕右方显示车身状况，白→黄→红，依次愈发严重。竞赛中，按方向键下，之后按右可以切换到车损画面观察，有百分比显示损坏状况。当各部位都严重损伤后，很难取得比赛的胜利。在车损拟真的难度下，尽量避免撞车是取得胜利的先决条件，否则领先再多也会因为无法继续流畅前进而失去先机。每次比赛后，车的损伤维修费都会在奖金中扣除，下场比赛就会完全恢复，不会给玩家带来太多负担，只是会降低奖金。

倒转是《极限竞速 3》就加入的设定，上面也提到过，比赛中可以随时按 Y 键倒转（刚开始和马上结束时无法倒转）。游戏不像《尘土飞扬》系列一样有倒转次数和倒转极限时间的限制，可以无限倒转。

不同的难度调整关系到每局比赛获得的总奖金，不影响其他任何奖励性内容。但是对于想要体验游戏乐趣的玩家，如何选择适合自己的难度才是要正视的问题。对于不同操作水平的玩家，不必要一味追求辅助全关，打开适当的辅助，体会手感、路感和车轮抓地的感觉，熟悉赛道后逐渐减少辅助系统。最终的目的是关闭一切辅助，体验本作能提供给玩家的最真实的驾驶手感。关于倒转，一定要谨慎对待，笔者作为一个竞速游戏老玩家，目前是强制选择关闭倒转进行游戏的，因为打开倒转的话，会不自觉地使用和开冒险车，很多时候都不考虑技术要素，想碰碰运气，这会降低游戏本身的紧张感。



进化的 AI 通过真实模拟 不同水平的车手来体现难度



游戏的对手 AI 是本作的一大亮点，本作不像其他竞速游戏，通过降低对手车辆的性能来体现不同的难度，而是通过模拟不同水平的 AI 实现难度的区分。较低难度下的 AI 会在入弯前提早刹车，以较低车速转弯，这和水平普通的玩家做法相同，但是在直线道路上，肯定是会一脚油门踩到底，大胆追上车辆加速性能和最高速较低的他车，这让玩家体验真正的竞速乐趣。对于有车辆等级限制的赛事，凭借你的车子，是无法像其他游戏一样在直线获得领先优势，从而在弯道给自己留出余量的。

单人模式的可玩处 300 个赛事任你选择

游戏有 300 场自由赛事，玩家车手等级达到 15 级就可以解开全部赛事的参加权限，之后你只要有符合赛事规则的车辆就可以参加赛事了，就算没有符合规则的车，自由赛事的难度中也可以关闭赛事车辆要求，让你自由参加！自由赛事列表中：白色为解锁赛事，但是没有对应车辆；绿色为当前驾驶车辆即可参加比赛；蓝色为车库内有符合比赛规则的车辆。



世界巡回赛，这是单人的生涯模式，分 10 个赛季，每个赛季有不同的比赛场数，每场比赛系统规定的是地点，而不是比赛规则，系统会根据你现在的进度和正在驾驶着的车辆，率先从自由赛事中选出三个供玩家选择，这时你可以更换车辆，系统就又会选出另外 3 个赛事。世界寻回赛的每个赛事都有额外的奖励，包括奖金、车手等级和车厂友好度，奖励比例不同。

世界巡回赛的 AI 水平是不能选择的，系统会根据玩家的水平调整 AI 的水平，这个动态 AI 水平会让玩家一直体验到有挑战的竞赛，但是又不会卡关，非常流畅。

生涯模式中你还会遇到各种特殊规则的比赛，比如撞倒保龄球瓶、在指定的路标间通过等特殊模式，考研你的车技。

劲敌赛需要连接网络才能进入，类似于《GT 赛车 5》的线上赛季，不同的是，你的对手是网络上的玩家，进入菜单可以选择不同的赛事，进入赛事后会下载系统配对的对手的幽灵车作为你的对手。非常有趣。Top Gear 节目中著名的“明星开烂车”环节也在这个模式中有所体现，驾驶 Kia 在 Top Gear 那条著名的赛道上击败世界各地的车手吧！

本作的拍照系统进化，虽然没有《GT 赛车 5》那样拟真，但是却通俗易懂，调节相机设定可以直观地反应在当前的监视画面中。你可以在菜单的拍照模式下选择场景为爱车拍照，也可以在竞速中按下暂停进入即时的拍照模式，也可以在比赛回放中拍照。在选择场景的摆拍模式中的，车辆建模是要高于竞速和回放模式的。将精彩的瞬间留下，传到网上与大家分享吧！





各种奖励让你的游戏顺利进行而且充满小小的幸福感

每种比赛都会给玩家带来金钱收益，通过金钱购买车辆，也可以到线上商店购买各种官方道具和玩家共享的小玩意。

玩家能够提升的数值包括车手等级和厂牌友好度。每次提升车手等级都会获得车辆奖励，这次的车辆奖励不再是单一的一辆系统奖励车了，而是提供几辆相似的车供你选择。驾驶任意一辆车辆出战，完成比赛后都会提升该厂牌的友好度，整个游戏过程中都会积累下来，达到高友好度等级时，玩家升级该厂牌车辆完全免费。

在所有的竞赛中，玩家完美地转向、甩尾和超车都会被系统的“观察眼”记录在案，累积后会得到包括头衔等一些实际的奖励。

总之你会在整个流程中获得更多奖励，鼓励着你一直前行。

Autovista 模式 让 Top Gear 的 Jeremy 带你一起赏车



Autovista 模式是《极限竞速 4》的一大亮点，这是一个欣赏车辆的模式，玩家可以在特定的场景围着中央的靓车踱步，这比单纯的拍照要有趣的多。玩家可以和车辆多个可以互动的部位进行互动，打开前后盖和车门，坐进去、发动引擎，聚焦特殊部位，Jeremy 那辨识度极高的嗓门就放开了，一贯的尖锐刻薄但是言之有理，有理有据又充满个人色彩，这些讲解全是 Jeremy 自己撰写的对这些车的真实想法，由于言辞和 Top Gear 一样尖锐，所以 Turn 10 和微软游戏工作室不得不在游戏开始前的版权画面中特别指出：Top Gear 的言论不代表 Turn 10 和微软游戏工作室的立场。不过也正是因为这些尖锐的评价，才更有见地，更有参考价值，也更有趣。

Autovista 用手柄可以完全控制，但是想更好地体验和靓车互动的感觉，还是需要 Kinect 才行。

不是所有车辆都有 Autovista 模式，这个模式下的车辆拥有最高质量的建模。初期只有几辆可选，后面上锁的每一辆车需要完成对应的挑战任务解锁，挑战并不困难。解开游戏自带的所有 Autovista 车辆后会自动解锁《光环》系列著名的疣猪战车（Warthog）。在卖场可以下载官方后续推出的 Autovista 车辆，目前可以免费下载宝马 M5，该 DLC 容量为 300 多 MB，后续还会有更多！



涂装、调校和分享

《极限竞速》系列”的涂装一直以来是玩家津津乐道的焦点，将几百个图层汇集在一起做出来精致的贴纸给人满满的成就感。

对于拟真型手感的竞速游戏，车辆调校也是游戏的要点，本作可以帮你自动调校到适中的性能，升级也能选择自动配置，让你的爱车达到参加赛事的标准。但是自己手动调校的车能更快，可以更好地适应特殊的赛道。但是调校车辆需要相当多的经验和耐心，很多时候还会适得其反，好好的车被调得没法开，所以一定要慎重。

《极限竞速 4》在这方面提供了更精彩的设定——社区共享。玩家可以将自己的照片、调校指数和涂装贴纸共享到官方服务器内，并且选择想要出售的价格，或者完全免费。你不是高手，也可以享用高手的结晶，只要你有钱。在主菜单选择社区服务，可以方便地搜索各种玩家共享的优秀作品，在搜索出来的列表按 X 可以改变排列方式。目前服务器上多下载数量最多的大多是免费的，可以按下载量排序，然后把好东西全下回来！其中不乏各种制作极其精美的日系动漫美妞贴纸。还有全套的车辆涂装“设定”，下载后，可以在相同车型上套用，非常方便。

体验和共享，是本作的制作理念，它开放自由，素质优秀，将所有车迷联在一起，这是不可多得的优秀作品，它代表着一种姿态，一种吸引人的姿态。





GEARS OF WAR 战争兄弟会

最近最火的 X360 游戏非《战争机器 3》莫属，华尔兹 LIVE 好友中 10 个里最少有 8 个在玩《战争机器 3》的，游戏的火爆程度可见一斑。《战争兄弟会》这个栏目就是将游戏的一些研究内容或者小编在玩这款游戏事发生的一些趣事呈现给玩家。本次专栏的内容主要是针对近期，官方对游戏平衡度的调整以及官方的一些活动，最后的一条刷勋章的方法相信会给不少玩家带来便利。



[游戏更新与平衡度的调整]

游戏近日对几个有地形绝对优势的地图做了平衡修正，比如沙场难攻陷的高地形里面还配个炮实在太流氓了，修正之后这个炮被放在了原先拿重型狙击和黎明之锤的地方，原先放机械弓和炮的地方现在放的是一把破喷火枪，平衡多了。不过这张地图我始终觉得还是用狙击比较有意思。

同样被修正的还有天桥这个地图，同样是上方具有绝对优势，只是原本不是太给力的迫击炮和黎明之锤被换成了机械弓和榴弹，其实这么改未必平衡，原先可以用迫击炮逼对方走位，然后队友上去包抄的战术没得用了，而榴弹和机械弓属于可携带武器，一旦让对方垄断反而更难攻上去。

还有就是短管散弹枪被修正，修正的地方主要在距离上，威力依然十分强劲。目前来看，近距离下与纳许对决仍然有利，不过射程上的进一步缩短还是多少有些吃亏。有个误区是短管的攻击力无论完美上弹与否威力其实都是不变的，同样不会影响攻击力的还有钻地兽发射器。

关于纳许和短管如今玩家中有两个派的意见，从 2 代玩过来的玩家习惯了纳许走位对喷的对决，对于在双管近距离下的一枪一个显得很不适应，认为少了技术含量在里面。国外玩家也对 EPIC 进行了投诉，所以才将短管距离进一步削弱，其实依我看短管的劣势实际上已十分明显，只要你不硬要往短管面前冲，拉开距离的情况下短管丝毫不占优势。纳许和短管的平衡度并没有想象中差，这次调整可以说是使游戏更加平衡。

还有一个小变更点就是网战现在大家都统一用一种服务器，这样的好处是没有主机优势，也不会因为主机退出就重新开始的现象了。不过实际上仍然是有主机概念的，不知道什么时候会彻底改变公平度。



[战争活动]

机械弓大战

官方活动“机械弓大战”其实没有想象中有趣，第一不是特别热闹，第二两边来回对射少了点变数，“机械弓大战”中除了只能用机械弓外还可以用手枪，当然这没什么意义，只有没子弹的情况下才会用。机械弓使用方法仍然推荐按住 RT 将射程先穿透，之后再按 LT 瞄准发射。

华尔兹玩了几局拿了勋带就去玩传统团队对战了，还是等着日后推出狙击大战，榴弹炮大战、迫击炮大战之类的吧。

雷爆虫持久战

10 月 19 号的“雷爆虫持久战”更是坑爹，那天华尔兹正准备帮一好友拿疯狂难度持久战 50 波的黑甲勋章，结果正好是活动日，想顺便连活动的勋章一起拿，怎料活动中大部分敌人都变成了雷爆虫。疯狂难度下雷爆虫极其恶心，只要稍微近身就直接将玩家放倒，加上雷爆虫又小又快，就算开了无限完美上弹打起来也想吐。两三个弟兄被炸趴下后看见一只雷爆虫走过来真是哭的心都有了。

果断换地图去天桥，直接从 40 波开始，这里从高往下打雷爆虫难度降了好几个档次，过程也极其无聊，队友连连犯困，但随着女兽人一声狂吼，大家都醒了。雷爆虫 +BOSS 的组合又足足恶心了各位战士半天，在干掉最后巨龙兽（巨龙兽上了天桥……）后终于拿到了活动勋带，我们不约而同地果断选择退出……





[战役模式相关黑甲勋章逆天刷法！！！]

以下方法可以速解过关挑战赛 500 次、第一名 240 次、240 次过关不死的黑甲勋章，老老实实拿过的人估计要暴走。就连第一名的那个成就都可以手到擒来，外加还可以骗经验值，过程只需几十秒种便可刷一次，大家颤抖了吧?

首先开双手柄，场景是 2-2，难度选简单即可。

控制 1P 一路打到投石兽那里，这里清一部分杂兵即可（不要杀完），之后冲到最后一道闸门前等着过关。

2P 将剩余的杂兵清光，全灭敌人后会有检查点，检查点过后门会开启，1P 直接往前冲过关，此时便会统计过关勋带、计分总结。



在之后放过场动画的时候按 START，选从上一个检查点重新开始，这样 1P 会再次出现在门前，再次等开门前行过关，会发现勋章经验都会一直累积……在剧情出现时再点 START 键，选择从上一个检查点重新开始……

玩家要做的便是一直重复刷到你想要的黑甲勋章为止！



[玩运动]

华尔兹专栏

欧洲大陆冠军联赛激战正酣，看完比赛后在线上和好友踢一场《FIFA 12》成为不少球迷玩家的选择。上一期的《FIFA 12》攻略已经非常详细了，不过游戏显然还有很多值得探讨的地方。这里就借助“玩运动”的专栏，和大家继续聊聊有关《FIFA 12》的打法以及线上游戏的一些问题。



关于传奇难度下的打法

“《FIFA》系列”的高难度一直困扰着许多玩家。在Pro难度中玩家可以初尝击败电脑的喜悦；而在世界级难度下，想拿下电脑就捉襟见肘了；到了最高的传奇难度，相信不少玩家被电脑打得找不着北。确实，本作电脑AI不论是队友跑位，还是个人带球突破，或者寻找各种空当的能力都有了不少提升。不少玩家从拿到游戏至今都还没有在传奇难度中获胜，所以本文讨论一下传奇难度下进攻、阵型以及心理上的进阶思路。玩家们也可以将自己的打法心得通过邮件的方式发来我们共同交流。由于本作中有一个成就是在传奇难度下战胜实力与你一样或者高于你的球队，所以，想拿到该成就的玩家也可以参考一下。



心态——沉稳

《FIFA 12》里，很容易从一个玩家的打法中读出他的心态。如果心态着急打法也会跟着激进起来，比如中前场经常使用围抢、禁区前沿铲球次数变多、进攻时总是第一时间就往前塞球……当你抱着如此心态和传奇难度电脑过招的话，是很难赢下比赛的。传奇难度电脑AI控制比赛的能力非常强，当你的球队阵型集体前压的时候他们经常会找空当直塞或过顶，冒失地上抢会使防守压力变得更大。而过于简单直接的进攻方式，也会让电脑的防守压力小很多，意图明显的传球很容易被对手断下，在《FIFA 12》中乃至真实的足球比赛中，掌握了控球权就是掌握了比赛的主动权。



在比赛中，玩家需要沉得住气，防守中不要轻易出脚断球，进攻中不要盲目向前给球。防守时注意让防守队员堵住对方的要害出球路线（下底传中路线、禁区前45度角射门路线、进攻直塞球的路线等），与进攻队员保持距离，找准机会贴身。另外，要不时呼叫队友协防。《FIFA 12》里的防守需要玩家绷紧每一根神经，稍有放松就可能导致丢球。进攻方面，“耐心”两个字请大家牢记，中场拿球一定要慎重出球，中场丢球后的防守是非常棘手的。另外，看准空当再传，如果没有机会，多回传几脚当一当中国队也没什么大不了的。对方边路防守密集的话，大可以长传横向转移到另一边。不过这样如同下棋一般的踢球方式，一场下来可能还好，如果连续踢上几场，玩家可能会觉得很累，所以同传奇难度电脑的比赛，意志力很重要。



进攻方式——简单实用、长短结合



正如前一期攻略上所讲的，《FIFA 12》中进攻要选择简单、快捷、高效的方式才能收到很好的效果。一心想要二过一找空当直塞的打法，对传奇电脑是不会有什么效果的。一般来说电脑防守中路很密集，边路防守兵力相对较少，但是下底传中后中路抢点除非是无人盯防，否则很难争抢过对方的后卫，本作电脑AI对高球的判断非常准，总能第一时间占据有利位置。

中路直塞和下底传中都无解，是不是对于传奇难度电脑的防守无解呢？也不是的，笔者经过一段时间摸索，发现两种效率比较高的进攻方式，在这里和大家分享。

1. 稳扎稳打，注意倒脚的精确度，在对方的禁区前沿把球护好，一旦闪出防守空隙45度角推射。虽然“《FIFA》系列”射门的精准度与球员起脚时身位调整得好不好有很大关系，但是按住RB+射门键/R1+射门键在禁区前沿的威力还是不容小觑的，即使不能破门，追求角度的推射也有很大的几率赢得角球。

2. 选择边路突破，对方一般在边路的防守队员相对较少，一个直塞或者过顶就能形成边路突破的局势，但是不要传中，用Skill Move假晃真突（按住LT/L2，右摇杆拨一下任一方向，然后马上将左摇杆拨向突破方向）变向向中路横向带球然后推射远角。由于下底了之后，再横向突破，进攻球员离球门的距离已经很近了，如果对方补防不及时，玩家射门的成功率将会更高。

以上也只是说了说进攻的大致思路，但场上局势千变万化，如何掌握大局就需要靠不停地实战了。其实《FIFA 12》像一个格斗游戏，整局都在预读对手的行动，也像一个棋牌游戏，走错一步就可能导致满盘皆输。

阵型——稳中求胜、以攻代守

许多玩家都怕麻烦，喜欢使用默认的阵型，最多也就是进入名单换几个首发队员。其实在《FIFA 12》中无论进攻还是防守，对整体阵型的要求都是比较严格的，在运动战保持一个合理的队形可以让进攻和防守都事半功倍，如果玩家能找到合适自己的阵型，并在每次比赛前花几分钟编辑一下，可能会在比赛中收到很好的效果。考虑到每位玩家所选球队和个人风格的不同，这里着重介绍1套当下比较流行的阵型。

4-2-3-1：现代足球的趋势

这个阵型是现代足球比赛中比较常见的一种阵型，由于现代足球打法重视防守，崇尚反击，密集型防守反击是比较流行的打法，不论是强队还是弱队都深知稳固防守的重要性。而这套阵型中场布置人数众多，所以全队攻防转换速度很快，可以在反击时打对手一个措手不及。4-2-3-1阵型在中场安排了5名球员，可见在稳固防守的基础上，仍可采取积极、大胆的进攻，所以也并不能说这是一种保守的阵型。

阵型打法讲解：由于只安排了一名前锋，所以这个阵型前场防守显得势单力薄，故防守时只能在前场施以积极封堵来阻击对方在中路发动快攻。必要时中场可顶上一到两名球员，协助前锋将持球人逼向边路。两名边前卫主要职责是防守本侧边路，也可与同侧边后卫队友协同进行围抢、夹击等。中路两名后腰不论采用何种站位，都要以克制对方中路进攻为主，贴身盯防对方组织核心，严防对手后插上进攻和远射，并于两名中后卫身前形成屏障式防守。两名边后卫严防本侧边路为主，两名中后卫一名负责盯人，另一名居后保护，有时居后中后卫也可对两侧边后卫进行补位。全队同步防守尤其重要，应快速形成防守队形，保持好相互之间的距离，从而压缩防守空间，迫使对手失误的同时，进行快速反击。

进攻方面，边后卫得球后应尽量与同侧边前卫配合，在边路发起有效攻势，可通过安全的短传与前卫配合组织进攻，有时也可以通过长传的方式组织进攻打对手一个出其不意。中场有五名前卫之多，应以采取快速配合通过中场，如果是快速反击，我方边后卫和边前卫前插边路是反击的最佳区域。4-2-3-1阵型只有一名前锋，前锋的跑动应该飘忽不定，有机会攻门绝对不能放过，同时也需要为队友的插上配合或者攻门创造机会等。同样，全队的整体进攻很重要，尤其是快速反击，绝不是某个区域或某个人完成的，需要整体协作，三条线整体快上才能保证进攻的连续性，尤其是连续2次或者2次以上的进攻时，没有整体性基本是难以完成的。

虽然这是一个运用广泛的阵型，但每个球队人员配备不一样，可以依据情况将4-2-3-1改成4-3-3。如果球队里锋线突破球员人才济济，可以将两个边前卫的位置前移，充当边锋或影子前锋，然后再将球队打法风格调至偏向防守反击，并且加强前场的整体拦截，这样可以收到同4-5-1阵型大抵相同的效果。以AC米兰为例，由于前场攻击球员很多，高大威猛的全能伊布占据一个单箭头的位置，单车少年罗比尼奥，坏小子卡萨诺和才华横溢的帕托都可以出任两个边，在他们身后可以放置博阿滕或者新转会过来的阿奎拉尼策应前场的进攻，而两个后腰则有范博梅尔和安布罗西尼搭档镇守，再到球队战术里把风格调到偏向防守反击便可。

推荐使用该阵型的球队：巴萨、利物浦、阿森纳、罗马等。



▲在阵型选择里按X/□键可以编辑阵型并保存。



▲像卡罗尔这样身体素质出众的前锋出任4-2-3-1中的单箭头非常合适。

关于《FIFA 12》线上游戏点滴

《FIFA 12》的线上模式内容多样，有趣的线上模式让玩家心甘情愿地掏钱入一套全新的游戏，而不是买二手（不过主要还是因为游戏联机需要联机码）。由于UT模式鼓励线上对战，所以本作的线上要素大幅增强。在Head To Head Season模式下，线上模式采用胜负积分升降级的设定，玩家需要在季赛中获取积分，系统会根据你赛季完结时的积分决定你是升级还是降级或是保级。当然，玩家线上的对手都是处在同一级别的玩家，等级越高遇到的对手也会越强。

不过话说回来，EA的游戏越做越好，可是EA的服务器却越来越不给力。当年玩《2010南非世界杯》的时候，笔者线上对战就基本没掉过线，而在《FIFA 10》和《FIFA 11》则会偶尔出现游戏中与服务器断开连接的情况，在《FIFA 12》发售的头几天时间，笔者尝试和朋友踢几场比赛，但每踢3场就会与EA服务器断开连接，这种状态由晚饭后一直持续到了凌晨，当我终于不掉线了，可是朋友又开始掉线……不过好在经过一次更新之后掉线的情况有所好转，可能不少玩家向EA反应这个问题，毕竟当Head To Head玩到高级别联赛时，一场比赛领先至快要结束时却因为掉线而被判负是一件多么让人恼怒的事情。

线上防守心得

由于本作的防守相对困难，而线上对战又难免有稍许延迟，导致不少防守本来就不好的玩家叫苦不迭。不少玩家按住LT/L2键跟防了大半场，最后还是被对手一个变向过掉了。这里给还没有深入《FIFA 12》的玩家推荐一种毫不费力但是效果不错的防守方法，无需你集中注意力跟防对手，无需你呼叫队友协防，所有的防守统统交给电脑。具体操作方式是在控制器设定中将自动换人切换成Air Ball或者手动，在比赛中防守时用右摇杆切换到顶在最前面的进攻队员，防守全权交给电脑，电脑的防守不会乱出脚，而且阵型保持的相当不错，对手的传球很容易直接传到你的脚下，而面对对手做出的Skill Move电脑也会淡定地站立不动。当电脑将球断下后，会切换到玩家控制，当然这种防守方式在防守对手下底传中这一环节会比较薄弱，所以，当对手更多采取边路进攻的时候还是要自己手动控制防守。这种防守方式对于不少玩家来说非常实用，但不要将这样的“免费防守”当饭吃，毕竟遇到高手时使用这种打法也会很吃亏，所以，玩家在还是需要将重点放在提升自身手动防守能力上。



移动互联超有型 我的地盘 听我的

奈落的假期型动生活





10月15日

结束了东京之旅，回到编辑部赶完了大家所看到的 TGS 特刊，不知道各位读者们是否满意，至少小编们已是尽力了。

今年的假期是从 10 月 15 日开始的，所以我提前一周用 12580 订了返回天津的机票。今天早起便匆匆来到机场准备回家。在外工作总是对家里有个牵挂，何况前两年还在日本漂泊了几年，虽是浪子，但也要常回家看看。8 点 45 分的飞机，没有想象中的误点，中午就到了天津，下了飞机就用飞信告诉了编辑部的同事们，想想每次离开编辑部，有什么消息都是第一时间用飞信通知给同事们的，不知不觉这已经成为了自己的一个习惯，一种朝夕相处，自然而然诞生的习惯。出了机场自己拎着一大堆行李没去坐机场巴士，那里太挤，直接打出租车回家的。要说平时奈落也经常用同事的 G3 手机给父母打一打视频电话，但回到家之后，还是发现父母都苍老了许多，高兴中带着一丝酸楚，父母伴随着我们长大，等自己能够飞翔的时候，却离开了他们的身边，想到这里觉得自己应该也去换个 G3 手机，多和父母联系，让他们少一些牵挂。当然，回到家里，还是要好好吃一顿家里的饭菜，摆脱在深圳挤饭馆的生活真好……惟一的遗憾是家里没有 PS3,所以这几天只能放下在前段时间一直玩的《无尽传说》了，多陪陪父母和家人吧。睡觉前躺在床上拿手机看了会手机漫画。说起来，中国移动的“漫生活”还是很不错的，里面很多精品漫画、动漫咨询，还有轻小说等等。虽然说大家都知道我不太喜欢日式漫画吧，但是偶尔看看也好了，相信这个对于大多数的 ACG 宅来说，肯定是个贴心的服务。

TIPS 1 除了漫画，漫生活里头还有轻小说和动画资讯等全方位动漫讯息哦！



10月16日

平日里难得能够睡个懒觉，放长假奈落觉得除了能打游戏之外，另一个就是可以好好的休息。其实细算起来，今天才能算是放假的第一天，昨天旅途劳顿，主要还是多休息。下午和几个最好的朋友约了见面，聚一聚吃顿饭。这次回到天津，给奈落的感觉是变化很大，尤其是生活在异地，每次回来都能明显的感觉到不同。和东京的半老徐娘，到了夜幕才浓妆艳抹不同，天津的就像一个处在青春期的女子，素面朝天却美丽依然。坐地铁来到约定的地方和朋友见面，大家一来二去聊得都是游戏、生活还有工作，和几年前学生时期，大家聚在一起的感觉完全不同。最让我吃惊的是一个学经济的朋友，以前在巴菲特还不流行的时候就想做中国的巴菲特，到了现在真的小有所成了，别看现在市场国内的 A 股、B 股都已经一落千丈，但是朋友早就通过他定制的手机证券及时脱了身，仔细想想也真的要感叹命里有时终须有的神奇。晚饭酒足饭饱之后，几个朋友再去 K 歌，奈落我直接用 Mobile Market 里下载的手机百度地图找了家附近新开的量贩式 KTV，朋友对这些新技术还挺惊讶的。其实奈落出门这几年，最清楚无论去哪，必须要有地图给我们做指引，虽然奈落在东京有地图偶尔也会迷路……大家一起 K 歌 High 到了半夜，这是奈落第一次和朋友唱到半夜，从 TGS 回来之后，奈落和同事们都是码字整理图片一直到半夜，这种释放式的生活真的很难得。

TIPS 2 其实不仅是地图，移动的所有服务项目都可以在 MM（Mobile Market）处购买。

10月18日

转天，奈落没出门，又是好好睡了个懒觉，然后起来陪父母在家聊了一天，毕竟每次回到家的时间都不多，除了和朋友一起聚会之外，还要把时间留给父母一些。到了18日，奈落准备出去再给父母买些东西，既然没有游戏能在家一直宅着，所以也不如出去逛逛了。来到熟悉又陌生的滨江道，熙熙攘攘的人群甚至让我感觉到这里的人口密度已经要超过东京的银座了……好吧，其实这种全民性的节假日出门，到哪里都是一样，谁让中国确实人多呢。挤着人群买了几件衣服，直接用移动的手机钱包付了款，本来奈落是在深圳办的这个服务，没想到天津现在也支持了，真的感叹生活在进步，这种简单的消费方式要比刷卡省事多了。买完衣服我顺便拍了用手机拍客拍了两张照片直接分享给同事们看看，不一会宅在家里的他们就表示鸭梨很大了，哈哈。回家之前按照惯例给大家们带一些当地的特产，鉴于过年时带回去的小宝栗子非常受大家欢迎，奈落这次依然准备买这个，用手机地图找到最近的一个，排了足足一小时的队伍，买到了几袋，回去带给同事吧。晚上回家，用手机打了一会游戏，虽然说iOS平台的游戏要更多，但是中国移动的手机游戏一直坚持精品化路线，而且基本上全是中文，游戏类型也已经涵盖了角色扮演、动作游戏、体育竞技、射击飞行、策略回合、休闲游戏、益智游戏、棋牌游戏、冒险游戏这些所有的游戏类型，所以用来消遣还是不错的，况且有的游戏甚至已经超越了掌机平台上的二线作品，休闲之余用来调剂生活还是很不错的。

TIPS 3 手机游戏还包括了网游类型，各位用户还不快呼朋引伴一齐同乐！



10月19日

归家已有些时日，虽然在10月5日当天已经看过，奈落我还是禁不住又用网速惊人的3G网络重新在线看了一遍苹果公司的iPhone发布会，然后又再一次被这家公司的强大创意折服。看到iPhone那有着丰富图标元素的界面时，我便情不自禁地想起了自己玩过的《水果忍者》和《愤怒的小鸟》，这一想，手就痒了。果然这就是游戏杂志编辑的职业病，才几天没碰游戏，就忍不住了，心动不如行动，我立刻登上移动的Mobile Market，浏览起最新的商品来。网战小编跟奈落我的口味挺相近，推荐的都是些经典手机游戏，《水果忍者》和《愤怒的小鸟》自然是在推荐之列，还有大家都非常熟悉的《植物大战僵尸》。不过今天我想要尝尝鲜，用iPhone 4S带我的兴奋之情爽快地玩一把，于是花了2.99元下载了《KungFu Warrior》，操纵着样子跟我儿时偶像李小龙极其相似的主角，利用强大的截拳道功夫击退敌人，华丽的招式令人目不暇接，丰富的能力升级项目也让我感到欲罢不能。不知不觉，一天就被我玩去了一半，累得手指发软，便点开正在免费测试期的飞聊软件，开始和朋友们有一句没一句地聊了起来，期间还看到了几位朋友发来儿子和女儿的照片，没想到自己在外漂泊时，曾经的好友却都早已成家立室了，不由得在感慨时又感到一点点羡慕。果不其然，一到晚饭时候，原本还相聊甚欢的好友们纷纷告退，不是回家陪老婆老公吃饭，就是要去幼儿园接儿子女儿。和父母吃完晚饭，洗好碗，陪两老看了一阵子电视，百无聊赖的我想到iPhone 4S有支持语音输入功能的电子助手，便也想要好好练练自己的英文。再次打开Mobile Market，这一次我下载了《常用英语300句》，开始鹦鹉学舌般地一句句背诵起来，背完还觉得不过瘾，便点开刚刚同时下载的《ChinaDaily听天下》，开始收听纯正英语朗读的新闻，既可以锻炼自己的听力和发音，也能够得知许多新鲜事，实在是一举两得！不过，听着听着，困意便涌上来了，玩了两把《水果忍者》提神却发现效果不佳后，我不得不打着哈欠关上了手机和台灯，拉上被子进入了梦乡。

TIPS 4 在手机拍客中分享的图片还可以让朋友们点评。

10月21日

快乐的假期来得快也去得快，转眼间，又到了奈落我准备收拾行李回到编辑部的时候。回家时间虽然也算不上短，但只有一周时间待在父母身边，对于常年在外地打工的奈落来说实在是远远不够的，不过人间欢聚离合总有时，离别是为了再见。带着满腔愁绪，看着母亲在为自己收拾衣物，奈落我忍不住用手机上的无线音乐俱乐部下载了一首酷玩乐队的《Viva La Vida》，这首赞颂生命之美的歌曲也是当年iPod touch公布时，乔布斯曾邀请酷玩乐队到现场歌唱的乐曲之一，现在听起来更有一番独特的味道。离别之际，除了要和父母吃上一顿饭，也要向曾见过面和因为休假时间不重合而无缘一见的老朋友们道个别。如果是在以往，一个个登门拜访显然不现实，就算逐一致电也相当花时间，而现在，只要编辑一道充满着情谊的贴心短信，并按下群发键，轻轻松松便可以与朋友们Say goodbye，如此潇洒，简直像是挥一挥衣袖，却不带走一片云彩。朋友们纷纷回信，各种欣喜的言辞间却都藏着依依惜别之意，看着看着就让我不禁泪湿了眼眶。幸好还有移动的手机导航服务，无论我去到哪里，都可以把自己所在之地同步分享给朋友与亲人，点了一桌美食可以拍下来供众人点评，碰见了美丽的风光也能够即时展现给大家欣赏。终于，上机的时间到了，挥手道别父母，带着用12580买回来的机票，我转身走上了登机的通道，把故乡、把家、把父母、把朋友和这片与自己血脉相连的土地再一次留在了身后。

TIPS 5 无线音乐服务除了下载音乐，还可以自己把喜欢的段落定制为彩铃。

COLORFUL SPACE 多边共享



10月新番推荐篇



食梦者



华尔兹提供

关键词 :漫画 / 励志 / 纯爱

曾几何时，你是否和他们一样怀揣梦想，是否认为梦想遥不可及，这两个将梦想与现实相结合的少年，向着定下的目标一点一滴前进。不知第一季中那些包含激励的台词是否让压力缠身的你提起勇气来，不知真诚坚定的眼神是否点燃了你埋藏在心中的一丝热情。《食梦者》这部动画原作由因《死亡笔记》而走红的小畑健和大场つぐみ创作，以很少涉及的创作漫画为故事题材，讲述了两个执着的少年追逐梦想的故事。原作漫画剧情到后期十分有趣，喜欢此类题材的读者不要错过。



迷糊餐厅 第 2 季



九兵卫提供

关键词 :休闲 / 腐女向 / 卖萌

对于一些宅男和腐女的动漫迷来说,《迷糊餐厅》第 2 季的吸引力丝毫不亚于其他大牌制作的秋季新番。阿澄佳奈、藤田咲、喜多村英梨、福山润、小野大辅以及神谷浩史这样豪华的声优阵容几乎可以说是男女通吃,而导演特地安排女性主演来演唱 OP 而男性主演演唱 ED,同样也是为了吸引更多的观众。和前一季相同,本片的故事依然围绕主角们在一家名为“Wagnaria”的家庭餐厅的打工日常而展开,尽管设定并没有太多出彩之处,但贴近生活的题材也会让很多人感同身受。这部动画的一大魅力就在于,作品中的每个人都有着极其有趣而鲜明的个性,即使没有紧凑的故事,人物之间迸发的一出出欢乐的闹剧也非常值得一看。

侵略!? 乌贼娘 第 2 季

关键词 :恶搞 / 治愈 / 卖萌

由安部真弘的连载漫画所改编的《侵略!? 乌贼娘》是一部兼具恶搞精神与治愈特性的作品,无论是原作还是动画均获得了很高的人气,而 TV 动画的第 2 季也已于今年秋季开播。作品的主角乌贼娘是一名来自大海且长有触手的少女,虽然叫嚣侵略地球但这一野心却从未实现,只是在海边的餐厅重复着一天天欢乐而充实的生活。本片每话由三个不同的短篇组成,总监督为曾经执导过《热带雨林的爆笑生活》、《扑杀天使》、《钢铁新娘》等搞笑作品的水岛努,因此动画中出现的各种笑料总是让观众捧腹不已。在紧张压抑的生活中用本片来放松一下心情是再合适不过了。



我的朋友很少

关键词 :交友 / 美少女 / 游戏 NETA



每季新番几乎都会有那么一两部描写 OTAKU 生活的作品,号称“残念系青春物语”便是其中之一。《我的朋友很少》的原作是 MF 文库近年来最受欢迎的轻小说作品之一,前六部累计销量 200 万本。“友少”的故事发生在一所高中交友社团——邻人部之内,取材较为诙谐轻松。改编成 TV 动画由 AIC Build 负责制作,该公司曾经推出过类似题材的轻小说改编动画《我的妹妹哪有这么可爱》,同样也深受好评。以伊藤加奈惠和井上麻里奈为主的声优阵容对于动画来说是一大卖点,片中除了有众多不善交际但个性强烈的美少女登场,各种来自时下热门游戏(例如《怪物猎人》、《心跳回忆》等等)与动漫的恶搞 NETA 也是不可错过的看点,平常关注 ACG 的 OTAKU 在观看本片时一定会会心一笑。



灼眼的夏娜 III(Final)

关键词 :钉宫病 / 夏娜完结篇 / 校园恋爱



洛克提供

相信关于本作不用再多费笔墨介绍吧?无数观众都是通过和夏娜的相识而成为无可救药的“钉宫病”患者。自 2005 年第一季动画播出以来,《夏娜》以独特的世界观和精彩的战斗引得无数观众瞩目。不过本作有一大弊端——那就是和第二季的播出已相隔 4 个年头,大部分 FANS 都将前面的剧情忘得差不多,导致本次第三季的热度不比当年。不过即使如此,作为《夏娜》的完结篇,相信各位早已做好准备,迎接这位红发傲娇娘的最后战斗了吧?

机动战士高达 AGE

关键词 :国民动画 / 战争 /LEVEL-5

动画讲述主人公弗利特的家乡被从天而降的未知敌人 UE 袭击,母亲在临终时将家中代代相传的记忆单元“AGE 装置”托付给他。其中包含着被称为救世主的古代 MS“高达”的设计图,弗利特继承了母亲的意志,决定造出高达保护世界。作为日本国民动画的最新作品,本作公布之时就受到众多高达爱好者的关注。可动画播出后的表现却不尽人意,本作在和 LEVEL-5 的合作下人设略显低龄化,动画中利用 AGE 系统“临阵磨枪”的设定也雷倒不少观众,导致本作的收视率仅高于《倒 A》和《X》。不过 LEVEL-5 制作的《纸箱战机》无论在剧情设定和战斗方面都令人满意,而《AGE》的动画也才刚播出两集,故事的全貌还未浮出水面——敌人 UE 究竟有何目的?而主人公又将如何完成设定中的三代传承?让我们拭目以待吧!



罪恶王冠

关键词 :超能力 / 豪华声优 / 音乐



本作是一部以超能力战斗为题材的原创动画，故事背景设定在近未来的东京。主人公樱满集是一名 17 岁的少年，右手寄宿着名曰“王之力”的特殊能力。虽然少年一直隐藏着自己的能力，并尽量避免为其他人制造麻烦，但当他遇上女主角楪祈与“葬仪社”的首领恙神涯之后，命运的齿轮就此转动……本作乍看之下是一部平淡无奇的作品，主人公“王之力”的设定更是被网友戏称为“山寨版鲁鲁修”。不过动画的亮点在于强大的声优阵容和悦耳的音乐，即使光是聆听女主角楪祈的演唱也让人觉得赚回票价。推荐对校园生活以及超能力题材有爱的人尝试。

花牌情缘

关键词 :奋斗 / 智力较量 / 纯爱

本作是专画少女漫画的末次由纪转型后的代表作，讲述一名梦想成为花牌女王的少女，为了达成这个梦想而努力的故事。漫画以倒叙方式展开，一开始即讲出少女成为花牌女王，遂带出重重悬念，引人入胜。相信这部动画因为画风的关系被不少人无视，其实这部作品真正的看点在于精彩的剧情和充满悬念地对决。竞赛场上激情澎湃的比赛让丝毫不懂花牌规则的观众也无法侧目，推荐所有动漫爱好者一试。





八重樱提供

Fate/Zero

关键词 :雄壮 / 热血 /TM 厨

《Fate/Zero》大概是十月番中惟一一部不用验证就确定会是神作的 TV 动画。毋庸置疑，有着“Fate”这一金子招牌做基石，加之遍布全球的吾王饭胸怀的强烈期盼，共同构建起了这座 TV 动画界的金字塔，长达 50 分钟的第一话呈现出丝毫不逊于剧场版动画的超高作画品质，填满了粉丝们无底洞般的渴望。如果说 TV 版《Fate/stay night》是以士郎和 Saber 为主角，那么《Fate/Zero》就是一出群像剧，每一名登场角色、无论是参加圣杯战争的 Master 和 Servant，亦或是辅助他们的旁人均得到深刻的描绘，并无明显的主次之分，每一集都如同是一卷壮阔的史诗，看得人热血沸腾。总而言之一句话，不看会后悔，就这！

猎人 × 猎人

关键词 :富奸复活 / 怀旧 / 无奈

说实话我真的不太想点评《猎人 × 猎人》的新 TV 版，一方面是因为我对老 TV 版相当有好感（特别是出色的声优表现），另一方面富奸这几年总不断诈尸来谋求存在感的做法也令我相当反感。现在把一部停载了 N 久（尽管最近又恢复连载）的《H×H》拿出来炒回锅肉的意图大家也都是心知肚明的，就且看 MADHOUSE 是否能把这盘大家又爱又恨的菜翻出新香味。不幸的是，我看到现在仍没能发现新 TV 版的明显优势。换了一批声优之后，新人的表现有着明显的借鉴前辈痕迹，剧情又像被催命一样往前赶，仿佛是为了尽快跟上目前连载的进度，也就导致不少经典细节都惨遭阉割……放宽一点眼光来看本作或许不失为一次美好的怀念，希望新剧情部分能表现得更好吧。不过我敢赌 100 块这部新 TV 同样会因为富奸的装死而烂尾，有人愿意下注么？笑。



最终流放 银翼之法姆

关键词 :GONZO 神作 / 怀旧 / 千万别烂尾



提到动画界的烂尾王，自然当属 GONZO。然而我们也都清楚，《最终流放》时代的 GONZO 是以怎样出色的表现来征服广大的动漫迷们，奠定了它一段风生水起的黄金时代。经历了涅槃重生后的 GONZO 如今携带着《最终流放》的新续作卷土重来，势要重夺当年的辉煌，作为《LE》的死忠，自然无需吝惜自己的爱意。同样是炒冷饭，《最终流放》显然要比《H×H》来得更有诚意，虽是全新剧情，但细节之处无不是在挑逗着老观众们的泪腺，勾引着他们的期待。愿经典不灭，传奇再续！

女神异闻录 4

关键词 :高还原 / 游戏不用玩 / 怀旧

这是《女神异闻录》第 2 次尝试制作动画版，前一次是以《P3》为蓝本原创的故事，在 fans 中褒贬参半，因此这次将《P4》改编动画，制作方竭尽全力做到与游戏的高度一致，OP 影像的选曲和整体分镜风格、日期变化的特色乃至不少镜头视角都足以令原作玩家感动得流泪。不过《P4》游戏的主角即玩家本身，无名无姓无性格，当其改编成动画后，这一特色就成了弊端。从第一集就能看出，男主角台词少得可怜，基本只是在哼哼唧唧，存在感如同空气，只有在最后喊出“PERSONA”时才稍微让观众产生了些许“原来你真的是主角”的认知。而且《P4》剧情很长，这部动画版能否在有限的集数内掌握好剧情节奏仍有待时间考验。





曾几何时开始，西方的传统节日已经完全融入到了我们的日常生活之中，我们可以在鞭炮声中庆祝着春节的到来，也会在12月24日当晚与恋人或朋友们一起沐浴在上帝的恩泽之下；既可以为情人节亲手制作巧克力订购玫瑰，也不忘在七夕花点小心思讨得另一半欢心。只是，当传统的中式鬼节还停留在烧香祭祖的阶段时，来自西方的万圣节却已经在中国这片沃土上发展成为专属于青年人的狂欢派对，让大家压抑许久的灵魂得到彻底的释放。

虽然万圣节＝西方鬼节的说法已是人尽皆知，但你是否真正了解万圣节？它的形成与发展又知道多少呢？当代文豪泰瑞·普莱契曾说：“光总觉得它跑得比任何事物都快，可它错了，因为无论它跑得多快，黑暗总是先它一步到达并且等待着它的光临”。就让我们一起跟随着黑暗的脚步走近万圣节，共同品味这个黑色节日的独特魅力吧。

万鬼来敲门

万圣节实用导航

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 八重樱
美编 一刀

逢魔时 解读万圣节

西方的百鬼夜行

虽然人生中有许多不确定的事，但有一件事是绝对确定的，那就是我们每一个人到最后，终究不免一死。唯物主义者认为人死后将归为虚无，但更多的人宁愿选择相信有灵魂的存在。日本知名作家村上春树也曾说过：“死亡并不是生命的反义词，它是生命的一部分”，然而在世之人均无从得知死后的世界究竟会是怎样，我们的灵魂是会升入天堂，亦或是重新开始下一次的轮回？因为无知，才会对死亡有着虔诚的敬畏，这种敬畏的心绪正是万圣节诞生的初衷。

很多人将10月31日称为万圣节，其实这是个错误的认知，就好像是12月24日不是圣诞节而是圣诞节前夜一样，10月31日应属万圣节前夜，简称万圣夜。不过现在在全世界范围内，万圣节的一系列庆祝活动都是在10月31日晚进行的，所以也无需过于吹毛求疵就是了。众所周知，万圣节是以恐怖和惊吓为主旋律的节日，在10月31日这一天，人们都会想尽办法将自己打扮成恐怖生物的模样出去吓人，但其名字却带有一个“圣”字，不免让人产生些许困惑。要解释这其中的缘由就要从万圣节的起源说起。

以信奉天主教和基督教为主的西方世界的节日大多都是与宗教信仰有关，比如圣诞节就是纪念耶稣基督的诞生，感恩节则是为了感谢上帝所赐予的好收成，然而万圣节却是将其他宗教的节日经过改造、洗白、重新诠释之后的产物。从公元前2000年起，居住在不列颠群岛上的凯尔特人就将10月31日视为特殊的日子，他们认为夏天将会在这一天正式终结，同时冬天也随即到来。在这一分割季节的日子入夜后，过世的人们的灵魂会离开已经腐烂的躯体来到人间游荡，平时被阳气镇压住的恶鬼们也变得蠢蠢欲动，因此夜晚在外行走将变得非常危险不安。凯尔特人将这一天叫做“死人之日”或是“鬼节”，若一定要在夜晚外出，也会佩戴上恐怖的面具来吓走邪灵们。后来，天主教传教士登陆不列颠群岛，本土的宗教信仰遭受到严重打压，特别是像“鬼节”这种更是传教士们的眼中钉肉中刺。为颠覆当地百姓的“愚昧”信仰，天主教便将11月1日定为万圣节，顾名思义，就是纪念所有的忠贞圣者与殉道者的节日，想要借此破除人们的神鬼论调。可惜的是，传教士们的良苦用心并没有发挥太大的功效，人们出于对死者的敬畏依旧保留了“鬼节”的诸多传统习俗，只是将“鬼节”更名为了“万圣夜”，至于真正的万圣节，则只有虔诚的信徒们才会过了。

类似这种百鬼出动的节日在世界各地的国家与地区均有存在，像我国就有中元节，而在一海之隔的日本则叫盂兰盆节。其共通点就是故人的灵魂重返阳间，孤魂野鬼们也会趁机寻找可以附体的肉身，因此需要准备多样祭品拜祭他们，以求平安兴旺。但发展至今，万圣节的意义已经发生了180度转变，成为了披着恐怖的外皮实则大肆喧哗的喜庆节日，至于什么“死魂找替身返世”的说法早就被抛到九霄云外去了。



南瓜，给我更多的南瓜！

若问最能体现万圣节特色的物品是什么？想必所有人都能异口同声地回答：“南瓜！”。是的，南瓜早已成为了万圣节不可或缺的重要装饰，缺少了南瓜的万圣节就好比是没有经过调味就端上餐桌的美食，徒有诱人的外表却难以勾起品尝者的食欲。

小时候第一次听说有南瓜灯这玩意时还很惊讶，因为在小编的北方老家是很难见到南瓜这种蔬菜的，偶尔见到也是如冬瓜一般的葫芦型，难以想象一个葫芦形状的灯会是怎样搞笑的效果。后来才慢慢得知，在美洲欧洲等地广泛种植的南瓜都是呈圆形或扁圆形的，雕刻成南瓜灯丝毫没有问题。每逢万圣节将至，在这些国家街头巷尾的各家各户门口，都会挂上刻有怪物脸的南瓜灯平添节日气氛，届时整座城市都会被渲染上迷人的橙黄色。南瓜外皮的橙黄色与象征着恐怖与未知的黑色由此也成为了万圣节的代表颜色，人们会将这两种颜色组合搭配出各种花样来装点自己以及身边的一切事物。入夜后，南瓜灯中射出的昏黄灯光在空中组成一个又一个或憨态可掬或阴森鬼魅的笑脸，如同阴间的幽灵鬼怪真的来到人世间一般。

南瓜灯的全称是杰克南瓜灯（英文为 Jack-o'-lantern 或 Jack O'Lantern），起源自爱尔兰民间传说中一个名叫 Stingy Jack 的男子戏弄恶魔的故事。这个故事有两种版本，其一为酒鬼杰克邀请恶魔一起喝酒，推杯换盏之后竟无钱付酒款，于是他说服恶魔变成六便士，可是当恶魔变成钱后杰克非但没有拿他去付款，反而用银纸将其封印，迫使恶魔答应一整年都不找他的麻烦才放恶魔离去。转年，杰克又故技重施，不想这一年还没过完他就死了，天堂不愿收留他吝啬的灵魂，地狱也因其戏弄恶魔而将他拒之门外，无处可归的杰克只能提着一盏萝卜刻成的灯笼徘徊于天堂与地狱之间。另一个版本故事也比较类似，区别仅在于杰克是将恶魔骗上树，然后在树干上画了十字架迫使恶魔与自己签订契约的。后来，欧洲人逐步移民至美洲，并在美洲大陆发现了被广泛种植的南瓜，不但可供食用，而且易于雕刻，于是南瓜便取代了其他蔬菜，成为了万圣节的代言。


■《战争机器3》中的鬼城


■《WAGA魔々かぷりちお》中的梅丽莎公主，因为是魔界公主，所以裙子被设计成了南瓜头的造型。


■《光环3》的南瓜灯


■《吃豆人》的南瓜灯，相当有喜感。

最初杰克南瓜灯被制作出来的目的是放在自家门口驱赶那些在万圣节才出来游荡的孤魂野鬼，因此才将表情雕刻成尖牙利齿的邪恶模样。随着科学发展到如今这一水平，已经鲜有人还会坚信妖魔鬼怪的存在，南瓜灯的作用也由驱邪变成了娱乐，甚至有人还将雕刻南瓜灯发展成为了一门艺术。早些年，微软就曾于万圣节前在 X360 官网提供南瓜图案的免费下载，玩家只需要将图案打印出来按到南瓜上进行简单的切割，就能在南瓜表面刻出 X360 的主机、LOGO、开机键等图案。但这种毕竟只是在南瓜表面做功夫，如果不能从内向外发光的话，就违背了“灯”的原理。也有游戏职人真的将杰克南瓜灯打造成了游戏南瓜灯，比如左图这个光环南瓜灯，是不是很酷呢？

在游戏的世界中，同样不乏南瓜头的踪影。比如《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》里，与稻草人的三个噩梦中最后一个，天空中的云显露着一个倒吊着的蝙蝠侠，这个轮廓又恰恰组成一个南瓜的笑脸，让人不得不佩服游戏出色的细节；《战争机器 3》中的鬼城场景就有一颗南瓜，暗示着这里的阴森；PS2 上的一款《忍者神龟》游戏如果在万圣节那天玩的话，神龟们就会带着南瓜头出战了。不过也不是所有出现在游戏中的南瓜元素都是以恐怖为卖点的，像是美少女游戏厂商 UNiSONSHIFT 发售的文字游戏《WAGA 魔々かぷりちお》中女主角梅丽莎公主就是一位身穿南瓜裙的任性傲娇公主，曾经令无数宅男们拜倒在她的裙下。

给糖or捣蛋，二选一！

不给糖就捣蛋！（Trick or Treat）是万圣节期间最常听到的一句话，上一秒你还坐在客厅里看着电视，下一秒就门铃声大作。你打开房门，只见门外站着一群打扮得精灵古怪的小孩子们，各个都跟打了鸡血一样亢奋，双眼闪着贪婪的光芒，冲你大喊“Trick or Treat！”，此时惟有掏出早已准备好的糖果塞满他们的口袋与小手，才能顺利将这些“小魔鬼”们打发离开。如果你没有满足他们的愿望，小家伙们可会毫不客气地对你进行各种恶作剧，比如在你家门把手上抹肥皂、或是乱写乱画，让人啼笑皆非。所以大多数人还是会选择花一点小钱来满足孩子们的愿望，也为自己赚得相应的宁静。

“不给糖就捣蛋”这一习俗始于公元九世纪的欧洲天主教会。天主教会将每年的 11 月 2 日定为万灵节，在这一天教徒们会为已经过世的亲人朋友等祈祷，愿他们的灵魂早登天国。那时的信徒们还会挨家挨户地讨要由面粉和葡萄干制成的灵魂之饼，提供饼干的人家也将得到相应的祝福。后来这一传统逐渐被万圣节吸收采纳，演变成为小孩子的福利。

曾经非常抵触万圣节的基督教会在近几年也开始借助“不给糖就捣蛋”的风俗向人们传播福音，赋予了这一传统全新的定义。


万圣节就要心怀一颗无论怎么被小孩子折腾都无比淡定的心。

亲妈都认不出的化妆舞会

除了杰克南瓜灯和“不给糖就捣蛋”之外，还有一项专属于万圣节的特色就是化妆舞会了。化妆舞会的起源同样是与万圣节的性质有关。因为西方人认为10月31日这一天是鬼怪们最接近人间的日期，为了不被鬼怪们捉走带去阴间，需要将自己也伪装成他们的样子。常见的造型包括头戴高帽的女巫、表情狰狞的丧尸、头顶大螺丝的弗兰肯斯坦、青面獠牙的吸血鬼，还有只用在布上挖两个洞就能COS的幽灵。想要达到出色的伪装效果，不但服装要过关，化妆水平同样重要，不过考虑到未必人人都有这个技术，因此也有配套的面具出售，像《惊声尖叫》中的经典骷髅面具就是其中之一。化妆舞会是属于成年人的狂欢派对，因为大家都不是以本来面目示人，所以可以将平日里压抑住的一面纵情释放出来，反正大吵大闹一番之后也不会有人知道面具下究竟是谁。有时小编我也会不由得多想一下，在那些华丽的伪装服饰下面所隐藏的，究竟是人，还是鬼呢？也许他们在万圣节前夜来到人间并非是为了作恶，只是想趁这个机会也热闹一下罢了，笑。


■化妆舞会的精神就在于一定要化到亲妈都不知道你是谁。

小孩子们在挨家挨户讨要糖果时同样也会打扮一番，不过比起成年人的浓妆艳抹，他们则走的是小清新路线，只要穿得比较应景就万事大吉。时下很多孩子的服饰不再仅限于恐怖，美式漫画中常见的英雄角色、热门电视剧或电影中的明星，乃至政客们都是他们喜欢装扮的类型。911恐怖袭击之后，在事件中有突出表现的消防员和警察也曾一度成为孩子们在万圣节时模仿的对象，可见对于单纯的孩子们而言，万圣节的意义只是让他们能化身为心目中的英雄而已。


■《惊声尖叫》中的骷髅面具一直是万圣节不可或缺的元素。

夜正浓 万圣节把妹手册

估计有读者看到本段的章节标题会觉得莫名其妙，你说圣诞节、情人节这些浪漫节日可以花些小心思来和心仪妹子培养培养感情的确不假，但万圣节可是充满了惊魂动魄的刺耳尖叫，不把小姑娘吓得魂飞魄散就算好的了，又谈何与妹子共度浪漫时光呢？各位莫急，且听我慢慢道来。看完下面这段文字你就会明白，万圣节实乃是推倒萌妹心理防线的最佳日期，其效果甚至还要远超过俗不可耐的圣诞节和情人节呢。

在以惊险刺激为卖点的电影中，我们时常能见到男角色为救美貌的女主角而赴汤蹈火出生入死，或是男女主角一起在枪林弹雨中极速狂奔、任凭身后爆炸四起火花飞溅也毫不凌乱，这种片子的结尾99%也都是英雄抱得美人归的HAPPY END，有人将这种结局总结为“患难见真情”，但果真如此吗？1974年，著名情绪心理学家阿瑟·阿伦曾经做过一组经典的实验，首先他找了一位貌美如花的女性作为研究助手，同时选择了一些男性在校大学生作为研究对象。之后，阿伦将这些年轻男性分成三组安置于三个不同的场所，并让女助手一一找到他们做一份简单的问卷调查。在调查结束后，女助手会请研究对象们根据一张图片编个短小故事，还会留下自己的姓名与联系方式。问卷调查和图片的内容并无什么特别之处，区别仅在于这三组实验对象与女助手相遇时所处的地点：第一组是在安静的公园；第二组是在低矮坚固的石桥上；第三组是在世界上最大的吊桥——卡皮拉诺吊桥上。研究者所关注的焦点在于：这些年轻男性会由图片编出怎样的故事，以及谁会在实验结束后给女助手打电话。结果相当有趣，处于危险吊桥上的实验者给女助手打电话的人数最多，而且他们所撰写的故事也大多带有爱情色彩成分在其中。



研究者利用情绪二因素理论对这一结果进行了解释：人的情绪并不是由自身遭遇单一形成的，而是一种两阶段的自我知觉过程。首先体验到的是自我对外界所产生的本能生理反应，接着人们就会通过周围的环境为这一生理反应找到一个合适的解释。当实验者站在摇摇欲坠的吊桥上时，肯定会出现浑身发热、双手冒汗、心跳加速、呼吸急促等紧张状况，此时，美丽的女助手出现在眼前，于是不少人便将此时的生理反应理解成为自己对女助手意乱情迷，从而在实验结束后才会出现给美女打电话等情况。因此，这一现象被后世称为“吊桥效应”。

阿瑟·阿伦的这个研究其实也是给了恋爱中的人们一个启示——适度的危险和刺激可以促进彼此的感情，所以对于已有心仪对象却不敢表白、或是刚刚才开始交往不久的玩家们来说，这个即将来临的万圣节绝对是各位不能错过的黄金24小时呀！既然大家已经明白“吊桥效应”的原理，下一步就是选择最合适的约会场所和形式啦！

最佳约会场合：迪士尼乐园

每年迪士尼乐园都会根据节日举办多场主题活动，作为西方传统节日之一的万圣节自然要入选其中的。自从《圣诞夜惊魂》这部动画正式加入迪士尼乐园后，万圣节主题活动就成为了世界各地迪士尼乐园的最大亮点。今年的主题名为"迪士尼黑色世界"，宣传语是"'头'入迪士尼黑色世界，体验黑暗'惊'历"，可见今年的主角就是大名鼎鼎的无头骑士啦。当你踏入迪士尼乐园大门的那一刻起，就已成为来去无踪的无头骑士的追杀目标，他时而出现在鬼魅莫测的"黑色马戏班"中，时而又穿梭于夜光鬼魅巡游的队列当中，只为将你吓得魂飞魄散！各位男士们此时更要体现出勇猛无惧的一面，请用身躯在女友与妖魔鬼怪之间充当起隔断墙吧，这可是增加好感度的最便捷途径哦！受够各种惊吓之后，别忘了带着萌妹去品尝一下特色美食，亦可购买一些可爱的万圣节纪念品，为本次惊心动魄的浪漫之旅画上圆满的句号。



总结来看，万圣节期间的迪士尼乐园是 30% 的紧张 +70% 的浪漫 =100% 的心跳，恰恰满足了"吊桥效应"的必须条件，留下美好记忆的同时又避免落于俗套，是相当不错的选择。不过碍于条件有限，能有机会带萌妹亲赴迪士尼乐园的玩家可能只是少数，尽管内地不少公园在万圣节期间也会举办类似的主题活动，但恐怕品质是难以与迪士尼乐园相提并论了。好在能与软妹共度浪漫万圣节的形式并不仅仅是去迪士尼这一种，哪怕只是一起看部电影、或是打打游戏，安排巧妙的话同样也有事半功倍的效果哦！







最佳约会电影1：断头谷

在俗称鬼节的万圣节中，与之应景的电影题材自然是恐怖片了。但你要是认为随便选择一部恐怖片都可以的话，那可就大错特错了。除非你的妹子是个忠贞的 B 级片爱好者，否则诸如像是《德州电锯杀人狂》、《惊声尖叫》这种以鲜血肉片来刺激眼球为卖点的恐怖片非但不能让妹子进入气氛，反而会留下难以磨灭的精神创伤，想必你也不希望未来的某日在回忆起 2011 年的万圣节时，眼前闪现而过的都是断肢残尸的画面吧？因此，在选择电影时，应尽量选择一些剧情出色、画面唯美、虽有恐怖成分但不至于让观众感到不适、最重要的是结局一定得是 HAPPY END 的作品，鬼才提姆・伯顿执导的《断头谷》（又名《沉睡谷》、《无头骑士》）恰恰就是上述这些元素的完美集合。

上映于 1999 年的《断头谷》从今时今日的审美来看也依旧是部非常迷人的电影。其剧情取材自爱尔兰民间传说中的无头骑士故事。民间传说中的无头骑士生前是一位骁勇善战的勇者，但在战场上中了敌人的埋伏而不幸丧命，并且头颅也被敌人割去。心有不甘的无头骑士并不打算就这样死去，每到月黑风高之夜，他便会驾驭着爱马出没于沉睡谷中四处寻找自己的首级，如果遇到长相与自己相似的人，甚至会砍下对方的头颅带走。还有传说记载，在万圣节之夜，一位青年曾在沉睡谷中遭遇无头骑士的追杀，情急之下他将手中的杰克南瓜灯丢到无头骑士的脖子上，没想到却救了自己一命。

无头骑士这一题材曾被数次搬上荧幕，其他诸如像动漫游戏小说涉及到的也不在少数，像《恶魔城》、《无头骑士异闻录》之类的，在此就不一一列举了。如果要问提姆・伯顿版的《断头谷》有何过人之处，自然莫过于他将恐怖、浪漫、梦幻、唯美融合之后诞生的独特电影语言。英俊迷人的约翰尼・德普饰演一位走在科技前端的柔弱警察，比起用刑逼供更倾向于靠证据说话；而洋溢着英伦古典之美的克里斯蒂娜・里奇则诠释了一位有着童颜巨乳、天真无邪的富豪千金，两人的恋情因无头骑士的出现而一波三折，却也因这段恐怖至极的经历而最终走到了一起。电影整体弥漫在哥特式的黑暗与不安之中，无论是场景布置亦或是人物服装造型都体现出了 19 世纪末英国百废待兴中的迷茫与困惑。砍头之类的恐怖画面固然不在少数，但只会让观众为之紧张而不会觉得恶心，最终俊男美女终成眷属的画面更是有着道不尽的甜蜜，就算是对恐怖片不太感冒的妹子相信也会沉醉于其中的。



■金童玉女VS经典传说的组合在蒂姆・波顿这道催化剂的作用下生成了恐怖电影史上的异色佳作。

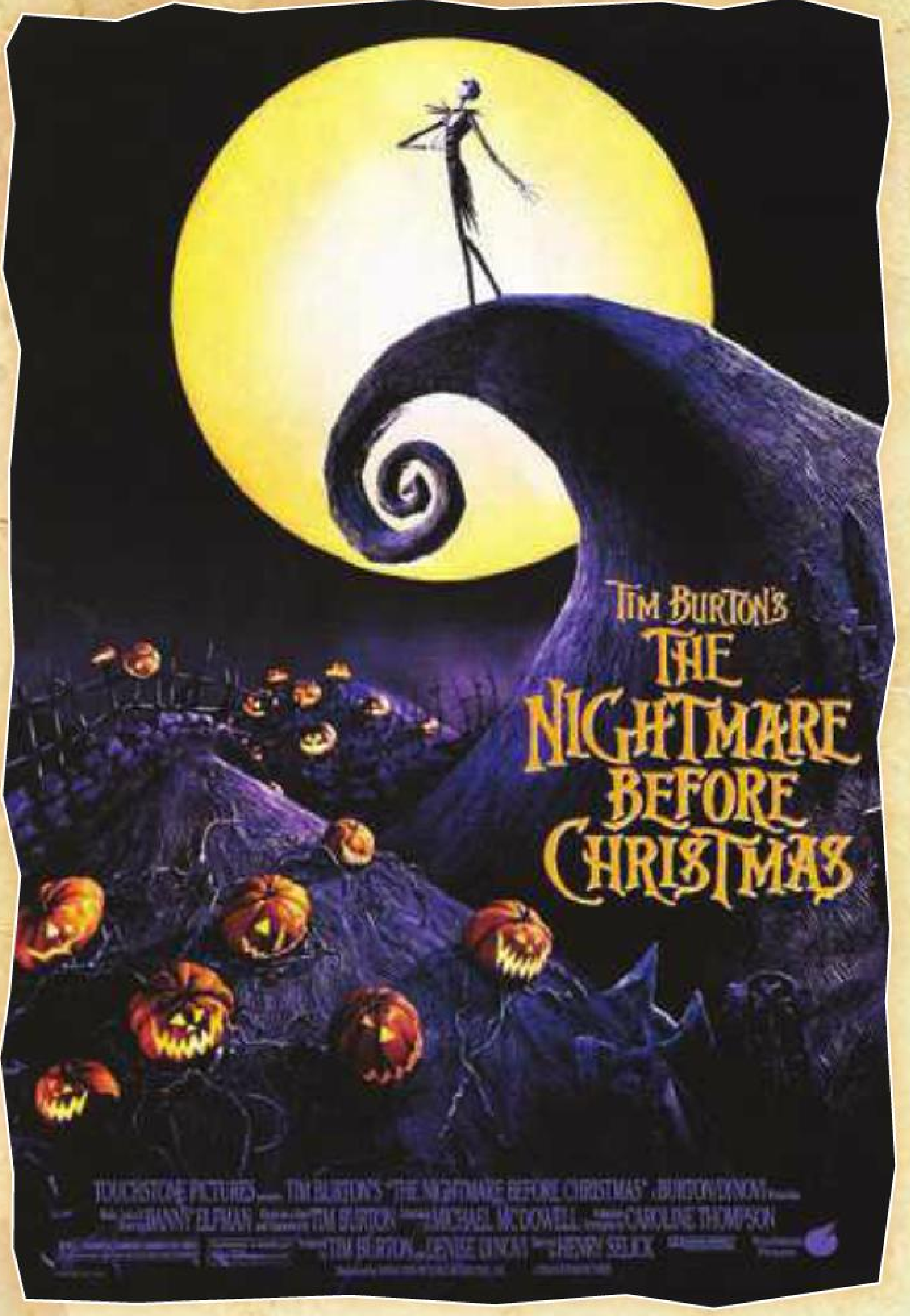


■克里斯蒂娜・里奇这双超脱世俗的眼睛曾经迷倒过不少观众。



■当年的约翰尼・德普还是个神经质美青年……

最佳约会电影2：圣诞夜惊魂



上映于1993年的《圣诞夜惊魂》是一部定格粘土动画电影，它与《断头谷》的共同之处在于全部挂靠在提姆·伯顿的名下，区别是《断头谷》是提姆自己导演拍摄，而《圣诞夜惊魂》中他只是剧本和监制，导演另有他人。本篇构思于提姆·伯顿在迪士尼公司担任动画制作时，由迪士尼公司的电影发行品牌“试金石影片”发行，但因为内容涉及到万圣节、骷髅头等黑暗恐怖事物，整体风格又是采用音乐剧形式，并不适合给小孩子欣赏，所以一直未被迪士尼公司器重。但在进入本世纪之后，剧中主角南瓜王杰克的形象开始突然在全世界范围内走俏，迪士尼见有利可图，遂也将这盘原本看不上眼的冷饭端回了餐桌，不但在2006年制作了3D版，而且还在世界各地的迪士尼乐园中引入了《圣诞夜惊魂》的元素。

故事中，每个节日都有自己的一片专属领土，南瓜王杰克就是万圣镇的统治者，终日都忙碌于制造各种吓人玩具之中。但在周而复始的重复生活中，杰克逐渐对此产生了厌倦，想要寻求新的刺激。一个偶然的机会下，他来到了美丽的圣诞镇，随即就被小镇中平静祥和温馨浪漫的氛围所吸引，甚至打算要取代圣诞老人为孩子们带去圣诞节礼物。不过杰克的骨子里毕竟流淌的还是战栗的血液，做出来的礼物也全都是吓人玩意，把美好的圣诞节搅得天翻地覆。至此，杰克才明白何为自己的职责，于是又努力地去让圣诞节恢复原样……

尽管有着诸多恐怖元素做铺垫，但《圣诞夜惊魂》仍算不上是恐怖动画，不过因为与万圣节有着千丝万缕的联系，故在万圣节欣赏也颇为应景。值得一提的是，剧中音乐非常出色，对于喜欢音乐（特别是歌舞剧）的女孩子而言更具杀伤力。尽管杰克的形象在国内早已是人尽皆知，但真正看过《圣诞夜惊魂》的人却是少数，不妨趁着这一机会共同欣赏一下，顺便还能彰显自己的独特品味哦！





■《圣诞夜惊魂》曾在PS2平台上推出过一款动作游戏，由Cacpom代理发行，名为《圣诞夜惊魂 巫奇的复仇》。

最佳约会游戏1：乐克乐克

说完了适合在万圣节与萌妹一起看的电影，接下来就要回归我们玩家的本质——玩游戏上了。诚然我并不否认，在丧尸堆里杀他个昏天暗地是最符合万圣节气氛的事，但考虑到大多数妹子对射击类游戏都不太上手，硬要她和你一起玩的话，非但她不会开心，而且你也将品尝到“不怕神一般的对手只怕猪一样的队友”的滋味……因此，虐杀僵尸的游戏还是留给亲爱的好基友们吧，别忘了今晚的主角是妹子，和她在一起就应该选择流程短易上手的休闲可爱类游戏，如果能双人合作就更好不过了，只要这些游戏能与万圣节沾上一点儿边，就算过关啦！

首先推荐的就是以简单的操作和欢快配乐成为众多女性玩家心头一爱的《乐克乐克》系列”。《乐克乐克》系列”每一作中都会出现与万圣节气氛相吻合的关卡，前几年推出的万圣节特别版以及《乐克乐克 午夜嘉年华》更是主打万圣节搞怪风格。因为操作时只需要使用到L和R两个按键，所以即便是第一次接触到本作的女孩子也能很快从中发现乐趣。当妹子卡关时你还可以及时出手相助，一展游戏玩家的独特魅力。特别需要一提的是，《乐克乐克 午夜嘉年华》的难度奇高，除非你的操作非常风骚，否则不推荐尝试。毕竟妹子打不过去情有可原，如果连你自己也打不过去，那就丑大发了……







最佳约会游戏2：小小大星球

丰富多变的关卡设计是“《小小大星球》系列”的招牌特色，控制着可爱的麻布仔上刀山下火海勇闯绝境，不知不觉间便已完全醉心于这童话般的世界中。《LBP》的场景总有着道不尽的精灵古怪，就仿佛是万圣节敲开你家的大门对着你大喊“Trick or treat？”的小孩子一样让人忍不住嘴角浮现出微笑。每年临近万圣节前，《小小大星球》都会提供麻布仔的南瓜头造型免费下载，还在犹豫什么呢？和妹子一起头顶南瓜在LBP的世界中展开冒险吧！通过默契的合作解开一个接着一个的机关，你们的感情也会在这一过程中逐步加深哦！


■LBP的场景总让玩家有种重回童年的感觉。


■可爱的麻布仔套上南瓜头之后显得霸气侧漏。

最佳约会游戏3：愤怒的小鸟 2011万圣节特别版


■看着它们奇贱无比的表情，我就知道又有“猪”要倒霉了……

假如……假如你的女友是个绝对不会碰手柄的人，而你又非常想和她一起体验游戏所带来的乐趣的话，那么或许今年Rovio推出的《愤怒的小鸟》新万圣节版将是你最后的选择……众所周知，这几只肥鸟逢年过节总不忘出来跟着凑一凑热闹，去年万圣节已经出来骗钱了一回，而今年的万圣节它们又有了新的搞怪戏码！

从预告影像来看，打扮成万圣节经典造型的小鸟们打算在糖果木桶的协助下去寻找怪物，不过很有可能到最后找到的只是猪头orz。《愤怒的小鸟》借助智能手机平台走进了千家万户，也打破了玩家与非玩家之间那道微妙的隔膜，或许核心玩家会对其嗤之以鼻，却无法阻挡其侵占手机的速度。

所以，在万圣节这一天，不妨放下手柄，品尝一下《愤怒的小鸟》带来的简单快乐吧。

黎明近 万圣节特企结语

当我想要制作一篇关于万圣节的特企时，特地咨询了编辑部内的几位元老级编辑，得到的答复是：UCG之前并未做过万圣节相关的特企，但关于恐怖游戏的却做过不少。这让我一下子犯了难，毕竟提到万圣节自然少不了僵尸、鬼怪之类的灵异生物，但远了不说，去年年底的263期就曾做过一篇名为《活死人的前生今世》的专题，若再从这块做切入点，未免有炒冷饭的嫌疑。所以我将视点聚焦到了万圣节的文化起源与发展上，希望能为尚不了解这一魅力节日的读者增添一些知识的积累（虽然可能这些知识并没有什么实际作用，笑）。文章后半部分的“万圣节把妹手册”是抱着半娱乐心态来写的，千万不要写信来质问我为什么按照文章所写去做却没达到效果这种问题，那样我会很困扰orz。文中重笔墨提到的“吊桥效应”是确有理论根据的，只不过爱情这件事并不是掌握了理论就能搞定一切，更多的还是要靠自身的随机应变，退一万步想，万一真搞砸了还有美好的11月1日小光棍节在前方召唤着各位呢……



自由谈

栏目主持 奈落



此次香港之行收获良多，对于那里的游戏环境更是感到吃惊，大大小小的商家中都挤满客人。虽说香港居民的收入要高于大陆，但支持价格昂贵的正版也是件不易的事情。本期为大家带来一名《铁拳》铁杆玩家的有爱文，相信会引起不少玩家的共鸣。就像文中所说，国内并不缺乏有爱的铁杆玩家，但高昂的游戏成本却是大部分人无法承受的，而我们所能做的，就是尽最大的努力，让自己喜爱的东西变得更加美好。最后附上本栏目的投稿信箱 :tt@ucg.cn，期待您的来稿！

变革的代价

——写在《铁拳 TT2》街机中国大陆正版运营之前

作为一个“《铁拳》系列”的狂热爱好者，国内众多“铁匠”之一，今年最关注也最期盼的莫过于将在年底正式于中国大陆上线运营的街机版《铁拳 TT2》了。

依稀记得在 3 年前，我在这个栏目发表过一篇文章，里头有一些关于《铁拳 6》街机版在中国发展前景的乐观看法。当时，全国的街机厅都被“《格斗之王》系列”占据，而《铁拳 6》的街机因为 8 ~ 10 万元人民币的高昂售价，前景并不被看好。不料游戏发售之后却获得了空前的成功，几乎改写了整个中国街机领域的格局。现在，国内只要是一家稍微上得了台面的街机厅，都必定会拥有起码一台以上的《铁拳 6 血统叛乱》(下文简称《铁拳 6 BR》)。靓丽的画面、震撼的音效及高对抗性和爽快感，配上合理的游戏价格——这些成功因素使得国内的《铁拳 6》玩家群体越来越壮大。尽管和其他街机相比，《铁拳 6 BR》价格高昂，回本期非常漫长，但街机厅将其用于聚拢人气时效果突出，带动了其他游戏的消费，变相地获得了额外的利润。不管经营者们打的是什么算盘，《铁拳 6》玩家的人数持续增加是无可否认的事实，对于新作《铁拳 TT2》，他们自然是充满了期待。

《铁拳 TT2》的改进之处

1. 更优秀的画面 :本作采用了最新的加强型互换基板 SYSTEM369，因此画面表现显著提高，还应用了同社大作《灵魂能力 4》的 HAVOK 物理引擎，角色和场景的互动效果变得愈加真实，角色跌落到泥浆里会让衣服变脏，碰到水也会弄湿，个别角色发出的喷吐攻击还会在场景中留下痕迹。

2. 全国联网系统 :之前仅能在日本和韩国使用的 TEKKEN-NET 网络终于进入中国大陆是本作最大的卖点，《铁拳 TT2》全球的街机都会连上 Namco 的服务器，里面存有每名玩家的卡片、战绩和段位信息，玩家只需用电脑或手机登陆官网就可修改角色装备与外观，一张卡就能用全部角色，十分方便。本作还推出了 42 寸连网观战展示台，每天播放全球各地的精彩对战录像。



从以上两点来看，本作改进程度相当明显，加上国内的《铁拳》市场需求很大，大小赛事接连不断，大卖一场似乎是板上钉钉的事情——这一点，直到公测前都没有人对此表示过怀疑。

6 月中国大陆公测实况

2011 年 5 月，游戏的开发度已经接近 80%，仅剩下最终 BOSS 及 3 个场景没有公开，正是公测的好时机。测试的期限为一周，相当于“收费体验版”，Namco 在全球连网的各国家都设置了专门的店铺进行现场测。开展测试的地区有 :日本、韩国、中国、澳洲、新西兰、新加坡、香港、台湾，泰国和菲律宾。其中在日本单次游戏价格为 100 日元，韩国则为 500 韩元。

到了 6 月，玩家们期待已久的中国区公测终于到来，官方指定的街机厅一共有四家，分别是广州流行前线 Namco 店、神采飞扬重庆店、神采飞扬杭州店、神采飞扬沈阳店。本次公测引来了众多玩家的关注，声势相当浩大。官方技术人员马不停蹄地奔波于各地，安装机台设备、进行网络调试。《铁拳》玩家都在翘首期盼与《铁拳 TT2》的第一次“亲密接触”。

原以为场测会吸引周边地区的玩家们竞相前来，造成排队也抢不到机器的空前盛况。不料现场实况却让人大跌眼镜，整体人气效果只能说不过不失。笔者在沈阳店参加测试时，除了双休日和头几天比较热闹外，之后经常会碰到一上午都没能找到半个人对战的状态。而朋友在杭州同期参加公测时，也打电话诉苦说基本没有人来挑战，就连观战的群众也只是偶尔出现。

为何《铁拳 6 BR》直到现在仍然人气火爆，而万众期待的《铁拳 TT2》却无人问津？据笔者分析，问题应该出在价格上。此次测试是 Namco 官方协同进行，投币状况、角色使用率、REPLAY 等信息最终都会反馈到日本 Namco 的总服务器，官方建议价格竟然是 4 元人民币一局，对于习惯了《铁拳 6 BR》的玩家来说，实在过于昂贵。核心玩家们并没有被这个价格吓到，纷纷踊跃试玩，毕竟朝思暮想的新作就在眼前，怎能不上手一试？可惜好景不长，大部分人的热情也仅仅维持了几天，为期一周的场地测试，坚持到最后的只有少数几名核心玩家，其他的玩家又转去玩旁边的《铁拳 6 BR》。是本作的素质不好吗？答案是否定的，即便本作是外传而非正统续作，即便变为控制 2 个角色，都不会成为本作失败的原因。作为一款世界顶级的 3D 格斗游戏新作，为什么公测前后玩家的态度会是截然相反？



越来越贵的游玩成本

4 元一局的确很贵，但这还不是核心问题所在。作为一款街机的格斗游戏，必须吸引玩家进行重复性消费，只有这样才能保证收益和人气，维持游戏以及场地的经营，但 2 元一次已经是许多玩家的承受底线，如今却翻了一倍。当然，玩家们并不是玩不起，但却很难会产生重复消费的冲动，一旦新鲜感过去，过高的金钱投入将让他们望而却步，结果导致只有最为核心的玩家们还在玩，即使如此，这些核心玩家也是有属于自己的底线。Namco 并非没有对中国大陆市场做过调查，此次场测也是诚意满载，准备了限量版的日本原装卡包以及海报等纪念品，可惜，在他们提供的官方调查问卷中，那条“您觉得本作的游戏价格贵不贵？”问题下方的答案，应该统统都是“很贵”这一项。

为什么定价如此高？工作人员透露，这是目前定的场测价，而年底推出的正式版还可能会提高到 5 元一局，究其原因，是因为这次的《TT2》支持全球连网，除了机台外，服务器的运营也需要相应成本，为了保证不亏本，厂商想出了一个策略——课金计税制。

课金计税制可以说是对所有国内机厅传统经营模式的挑战。所谓课金，官方说法就是“软件使用费”。机房老板除了一次性购买机台以外，还需要不停的缴纳“软件使用费”，游戏玩家投币游戏一次，老板收益就要被厂商抽去一部分。SEGA 的《VR 战士 5》就是第一款采取这种收费模式的游戏。老板每盘收费 100 日元，SEGA 要从中收取 8 日元的利润。利润采取点数卡的形式给机台消耗，类似电话卡和有线电视消费卡。如今《TT2》针对全球联网，同样采取了这种收费方式。以日本为例，玩家投 100 日元进去，老板就等于是从这 100 日元里上交 7 日元给 Namco。高昂的引进价格和运营成本令本作在国内市场的普及之路变得相当漫长，首批登场的《铁拳 TT2》也只会出现在如广州，上海等这样的大城市，其余各地的铁拳爱好者们注定无缘接触。

本栏目文章仅代表作者个人观点。

该变革的变革了，该依旧的依旧

在《铁拳》玩家中，真正把《铁拳》当成生命中一部分的人只占极少数，这是一款“环境游戏”，如果玩的人少，周边没有机台环境，那么玩家自然会去选择其他游戏，坐等家用机版的发售。这次 Namco 公布家用机版的速度出乎意料的快，在 11 月 27 日发售的《铁拳混合版》中就附带《铁拳 TT2 序章版》，虽然只能使用 4 名角色，但用来熟悉游戏系统却绰绰有余。截止到本文完稿，日本街机版也已经正式稼动了一个月，制作组已经开始着手 PS3 版的开发工作，预计明年就可以上市，里面将会有更多的新要素，对于大部分国内玩不到街机版《铁拳 TT2》的玩家来说，这也是他们惟一可以接触到的版本。

写到这里，笔者禁不住有些伤感，只盼自己是杞人忧天，还有 1 个多月《铁拳 TT2》就要发售了，目前诸多因素使其看来普及受阻，但说不定也会柳暗花明。这 2 年国内的《铁拳》水平提高得很快，只可惜《铁拳 6 BR》已是旧作，大家又都要以《TT2》为起点从头来过，如果因为普及问题导致起跑线又晚于日韩等其他国家，中国玩家就算是输在了起跑线上。相信这也不是 Namco 希望看到的情形，他们架设网络，是希望我们能多到街机厅去战斗，和日韩等国的玩家们携手共进，可惜对于绝大多数地区来说，这只是一个美好的梦想。

变革需要的代价太多——玩家需要变革，街机厅需要变革，消费观念需要变革，但是，把这些都担在《铁拳 TT2》这款游戏上，似乎它承受了太多无法承受的使命。

正如这次广州 GTI 街机展览上 Namco 的产品发布的那句标语说的一样：“没有胆量，就没有铁拳 TAG2!”

［文：长春玩家老徐］



锐意进取的半成品

——《职业进化足球2012》纵横谈

《职业进化足球 2012（PES2012）》推出已经有近一个月的时间了，本作的质量到底如何呢？与系列前作相比，是获得了长足发展，还是原地踏步，抑或大幅倒退？我想，每个仔细体验了本作的玩家，这会儿心里应该都已经有数了。下面是笔者对本作的一些个人看法，写下来旨在与广大“实况饭”探讨，希望对大家认识本作起到一定的积极作用。

按照循序渐进的原则，首先还是让我们从外在表现说起吧！

记得本作公布的第一批游戏图片，是一些展现球员愤怒、不满、失望等情绪的面部特写图片。由于那些球员的表情略显夸张，刚一公布便被网友戏谑地称为“丧尸足球”，原本热切期待本作能打个翻身仗的粉丝们，也仿佛被迎面泼了一大瓢冷水，纷纷对本作的前景表示不乐观。

不过，当实际玩到游戏时，玩家们惊喜地发现，原本那些静止图片中显得有些狰狞的特写镜头，在游戏过程中会像真正的电视直播般出现在适当的时刻，并恰如其分地把球员当时的情绪表现得活灵活现。比如几乎每次错失大好机会都会夸张地做出抱头咧嘴表情的 C 罗，在本作中的表现和现实中的他如出一辙，而球员因身体碰撞而产生冲突时，脖子上暴起的青筋，也都生动地烘托了人物的情绪。

此外值得一提的还有进球后的庆祝场面，系列前作中球员一边奔跑一边生硬地微笑已经算是极限了。而在本作中，球员们狂吼着向观众挥拳致意，或开怀大笑着互相拥抱，都极具表现力，进球后的喜悦也被展现得非常到位。特别是在球赛结束后的精彩回放中，这些鲜活的庆祝镜头被穿插剪辑在进球特写中，让人有仿佛在看真实球赛进球集锦的错觉。

可以说，表情系统的进化其实是应该算得上本作的重要卖点，只是负责本作市场推广的人员用错了宣传方式。因为“丧尸足球”而对本作敬而远之的朋友，可以放心去玩了，不夸张的说，本作中的球员表情，绝对是历来所有足球游戏中做得最好的，没有之一。



■身着全新球衣的法国国家队众将士很不幸地沦为足球丧尸。

也许制作组中负责游戏视觉表现的人员将主要精力都放在了球员表情的进化上，游戏主界面、各类图标以及比赛中的各种 UI 元素基本了沿袭前作。虽然这是个不大不小的问题，但这里就不多说了，毕竟对于绝大多数实况饭来说，界面的实用性才是第一位的，像“《FIFA》系列”那样，每款新作都让人感到 UI 有所不同自然很好，但若做不到也不勉强。

以上便是本作外在表现方面的变化。下面让我们深入游戏的系统，对本作在操作上的变化来一个简要梳理吧！

谈到变化，首先不得不说的就是本作中的防守。

前一段在网上各种实况论坛看贴，讨论防守是最热门的话题之一。有不少玩家反映在本作中打电脑时，对方前锋个个像梅西，轻轻松松就能将我方防守队员过掉。而防线也会随之被冲得七零八落，更别谈阵型可言。此时对手若要破门，则如探囊取物，我方门将只能望球兴叹。

其实，之所以有这样的抱怨，根本原因是没有意识到本作在防守方面的巨变。

在系列前作中，最常用也最行之有效的防守方式是通过 ×（A）键控制我方上抢，辅以□（X）键，呼唤队友围抢。若有必要，还需通过 R1（RB）键加速追赶或上抢。

也许是广大实况玩家已经习惯了这种防守方式，大伙儿仿佛都没有留意到这种过于主动的方式在真实球赛中其实并不多见。在本作中，游戏开发者们打算对这一“反实况”的防守方式进行大刀阔斧的改革。于是，刚刚介绍的那种情况自然而然地就出现了——不明就里的玩家用传统常规防守方式，却发现自己的防守队员根本抢不到球了，哪怕是用顶级中后卫面对国足前锋（当然，要选足够高的难度）。

那么，本作的防守到底变在哪里呢？首先还是让我们先认识一下本作新增的防守按键组合吧：

R2+ ×（RT+A）：与对方持球选手保持距离，并采取延迟对方进攻的防守措施。若进入持球对手与我方球门之间的位置，就会停留在该位置并摆出防守架势。

以上这一小段，摘录自本作港版的中文说明书（根据语言习惯，对个别词语进行了调整）。而这也正是本作在防守中使用最频繁的组合键。正如说明文字所陈述的那样，在采用这种防守方式时，我方球员不会贸然上抢，而是通过限制对手前进的方

式延缓进攻节奏，这正是现实球赛中更为常见的防守方法。至于在禁区前沿时那种一边面对敌方前锋一边缓缓后退的防守架势，拟真度则更高。

那么，如何来实现反抢呢？

就像真实球赛中经常出现的那样，在对方进攻球员带球推进过程中，我方后卫通过各种手段在与对手保持距离的前提下压缩其前进空间，使其速度被迫降下来，同时可召唤其他队友过来协同防守。对手此时将面临两个选择，要么传球要么带球过人（当然，他若想直接射门其实也行，但这时不被拦截下来的几率小到可忽略不计）。在行动空间被限制的情况下，无论哪种选择，都有可能失球。而这正是后卫实现反抢的机会。

本作中的有效防守，就是再现上面这种过程。

因此，有如下几点注意事项：

1. 与系列前作相比，本作中从拦截到断球并实现反击的过程会比较复杂，因此在防守时一定要有耐心，千万不能着急。否则特别容易自乱阵脚，进而满盘皆输。

2. 防守时保持后防线阵型非常重要，让后卫随意离开自己的位置并上抢，往往得不偿失。后卫失位就意味着空档的出现，盲目地断球和围抢，直接的后果就是防线出现缺口并越撕越大，这显然是对手最乐意看到的。

3.R2+×（RT+A）防守方式并非万能，连续按住不放同样也会导致球员失位。因此，要结合强制移动"左摇杆+R2（左摇杆+RT）"（其实就是适时松开×/A键）来保证防线的稳固。与此同时，密切关注持球对手的动作，当其步伐慢下来时，可以看准时机突然×（A）上抢（松开R2/RT），成功几率不小。

4. 对方实力较强且大举阵地进攻时，可尝试保守式的策略防守。即选择一名中后卫作为当前控制球员，使用强制移动让其在球门附近摆出防守架势。同时按下□（X）键，指挥其他队员进行围抢（在本作中，通过AI控制本方球员上抢，成功几率比玩家自己上抢要高出不少），以期在力保大门不失的同时，寻找机会打反击。

讨论完防守，下面该说的就是本作初次引入的无球队员控制系统了。

经多次尝试，笔者发现全手动控制队友的Manual模式基本上属于专为天赋异禀的人所设计的，普通玩家还是敬而远之为妙。因此，下文中只探讨Assisted（协助模式）。相关心得逐一介绍如下：

1. 打身后

在前作《PES2011》中，通过△（Y）键直塞空档比较容易。在本作中，后卫AI做了针对性强化，即使你酝酿半天，发现我方的锋线球员已经跑到了恰到好处的位置，直塞过去被对方后卫断掉的几率也非常大。显然，制作组听取了玩家的意见，修正了前作中的这个问题。不过，如果利用本作新加入的队友插上系统，身后还是有得打的。

比如对方阵地进攻中被我方断球，形成反击。若此时我方中场队员拿球，可通过无球队员控制系统命令锋线队员前插。由于对方刚刚在阵地战下由攻转守，因此后防会相对松散，而且防线压得会比较靠前。因此队友启动后，可以迅速过顶直塞L1+△（LB+Y）。因对手尚未大举回防，且后卫大多背对球门，插上的这位锋线球员能比较舒服地拿到球，甚至直接形成单刀。

此时门将往往会选择出击封堵，各种假动作过掉他应该不难。当然，如果不想太麻烦，看准时机L1+□（LB+X）挑射，门将也只能目送皮球入网。

但可能会有朋友问，这个打法历来就有，即使不进行队友控制也可以用，有必要拿出来单说吗？

其实原因就在于，传统方式需要AI来进行跑位，意识好的前锋自然没问题，但并非所有进攻球员都能在第一时间迅速插上，这一系统把该指令交给了玩家——得到插上命令的球员，会立即像着了魔一样直线向对方底线高速突进，效率相当高，这无疑提高了该战术的成功率。当然了，反击中过顶打身后，前插球员启动太早或出球太晚都有可能会导致越位，因此对玩家来说把握这两项指令的时机很重要。这是一个技术活儿，需要在比赛中多多使用，熟能生巧。



2. 让阵地进攻成效更高

在UCG总第282期的"自由谈"栏目中，笔者曾着重介绍了球员控制系统在阵地进攻中的基本思路，简要回顾如下：指定A队友接应但传给B队友，B接球后重新指定C接应但传给D……如此循环，连锁式助攻，能迅速地将多个参与进攻的球员调动到对方半场，让阵地战在人手充足的情况下展开，必定会更加游刃有余。不过当时只是基于游戏第1款Demo版进行的分析。目前，通过对正式版的深入体验，笔者对该系统在阵地战时的一些具体用法有了进一步体会。在这里补充一下：

a. 提高中路渗透的效率

在系列前作中，通常玩家控球在中路前进时，前方的接应队员很多情况下会一边跑位调整一边回头伺机接应，而这个过程中他们的速度不会太快。这一场景很真实地模拟了现实中的状况。但是，前方没有对方防守队员时，他们往往同样会这么做，无形中贻误了战机。这也是系列前作被人诟病AI差、球员跑不到位的原因之一。在本作中，队友控制系统的引入，一定程度上缓解了这一问题。命令队友前插后，他会迅速直线行进。这样一来，不仅进攻推进的速度上升了，而且玩家能够非常方便地预判传球线路。中路渗透的效率会大大提高。

b. 更好地应用下底传中战术

本作中，尽管AI控制的敌方防守球员处理脚下球的能力比较强，但防空中球的本领并没有做特别强化。因此，下底传中头球破门的打法一定程度上重新抬头。而且在与人对战时，这一传统战术格外犀利。特别是对手的防守过于密集时，双方可能在我方中前场陷入胶着状态，难以打开局面。在这种情况下，可以一边让自己直接控制的球员在中路制造机会，一边通过队友控制系统让边路人员强行插上。找机会传球给他，策动下底传中，或许能出其不意地打破僵局。此外，当我们控制边路球员下底时，也可以通过队友控制来有意地抽调游弋在中路的合适球员到门前把握争顶的机会。

3. 扰乱对手的防守

在现实足球中，有所谓"干扰型前锋"的说法。那么在本作中，命令队友插上，但并不传球给他，是否也能起到类似的作用呢？

答案是这样的：这种战术，一定程度上会给对手防守造成干扰，但仅限于和人对战的时候，在和AI过招时效果并不理想。因为AI后卫堵截行进间皮球的能力超强，你的"刺探"想跑就跑吧，要么被判越位要么被AI断球，基本就这两条路。即使闷头冲出底线，对方后卫也会置若罔闻，根本起不到明显的扰乱作用。但在与其他玩家对战时，这个打法倒是往往会获得奇效。原因在于：本作由玩家控制的球队，防守队员在意识上和电脑比会差很远。1P玩家派出刺探后，2P玩家调动后卫球员展开防守，但他可能会发现自己的后卫跑位比较成问题，空档往往就会在这个时候莫名其妙地出来了。没错，就像我们防守电脑进攻时经常遇到的情况一样。

4）丰富定位球的打法

在本作中，包括球门球在内的各种定位球，均可通过拨动右摇杆来切换为控制接应球员的模式。特别是在我方获得前场任意球和角球时，该系统可以让玩家打出在系列前作中可遇而不可求的战术配合，不仅大大地提高了玩家操作的自由度，而且一定程度上解决了AI的弱智跑位问题。熟练掌握后，相信你会爱上定位球的！此外，本作中攻守双方进行拼抢时，守方特别容易犯规，对于攻方来说，前场任意球作为得分手段，其重要性大幅提升。直接任意球破门感觉自然非常爽，但若队中缺乏任意球高手，打打战术也是不错的选择。以上大体谈了本作的一些比较显著的变化以及我的应对心得，若只是看到这里，可能大伙儿会有一个疑问，本作的各种变化一定程度上体现了制作组的诚意，为何会被笔者称为"半成品"呢？问题其实出在游戏的网战上。

以上大体谈了本作的一些比较显著的变化以及我的应对心得，若只是看到这里，可能大伙儿会有一个疑问，本作的各种变化一定程度上体现了制作组的诚意，为何会被笔者称为"半成品"呢？问题其实出在游戏的网战上。

"在线大师联赛"曾经是本系列引以为傲的创举，本作的在线模式到底表现如何，肯定也是大伙儿非常关心的。不过非常悲催的是，与前一段讨论"防不住"不同，当下各实况论坛最火的帖子，都是在说"老掉线"问题。根据笔者自己的经验，本作网战掉线问题的确非常严重（起码PS3版是这样的）。我为数不多的网战，有80%场次都是以突然掉线而告终的。这样的惨痛经历彻底打击了我对网战的积极性。因此，关于在线模式目前我实在无话可说，只希望Konami能够尽快解决掉线问题。否则，在如今这个的网络高度发达的时代，不能在线畅快对战的实况，单机再好玩，那也只能算是半成品（本人是电信网络）！

注：本文中提到的键位均为默认键位，括号前为PS3版键位，括号中的为X360版。

［文：肯］

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

今年的月度最佳作品评选活动已经持续了大半年了，各位画手朋友的鼎力支持和广大读者的关注令我们非常欣慰。一直以来，我们的冠军奖品都是赞助商“友基科技”提供的漫影1000L数位板，这款性价比极其出色的板子受到了包括我刊御用画手木仙老师在内的诸多用户的交口称赞。最近友基推出了全新产品“Rainbow 3”数位板。作为“漫影1000L”的换代产品，这款新板子继承了友基产品的优良基因。为了回馈广大画手朋友们的支持，我们决定在11月份的征稿中采用Rainbow 3作为冠军奖品，希望大家能够喜欢！奖项具体设置请详见第115页“一刀有话说 特别版 Vol.40”。





广州·东方朔

作为精美原创插画专业户，东方朔同学的作品堪称独具特色。上面这幅《精灵音乐会》，妙趣横生的人物展现了作者丰富的想像力，而且画面较为华丽，具有很高的欣赏价值。



广州·邪恶隆

不知道大家是否留意到10月新番动画《罪恶皇冠》？女主角属于我见尤怜的柔弱派，这种类型的MM一向会受到大多数男性观众的喜欢，右图这幅同人作品非常精准地捕捉到了她的这一感觉，绝对是充满爱的作品啊！

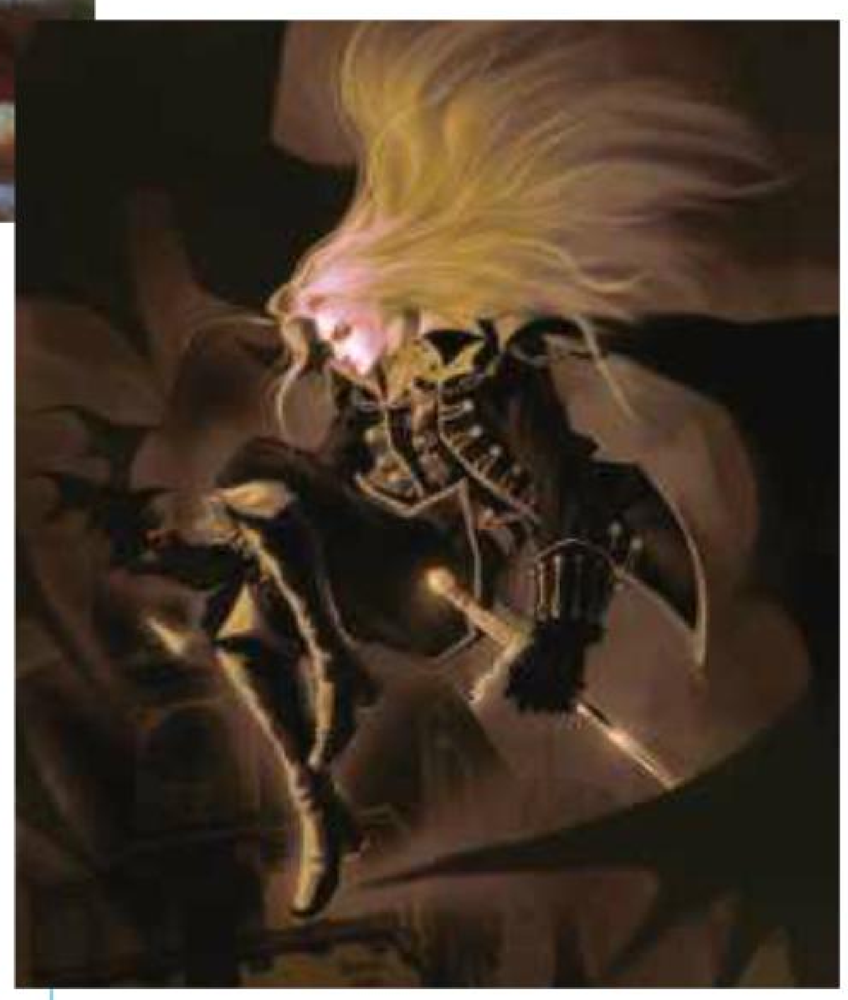
昆明·琛·美弟奇

一直致力于绘制各类游戏型男的琛·美弟奇同学这次居然选择了克莱尔作为创作对象，有些意外，不过作品整体效果上保持了一直以来的高水准，特别是人物坚毅而果敢的气质拿捏得比较到位，非常传神。



南宁·魔星拉姆

一幅构图颇具动感的“霸气闪电姐”，造型虽说还是老版本，但仰视的角度，使人物显得气场很强大，颇具压迫感。期待拥有全新造型的她在续作中能够继续有抢眼表现吧！



郑州·鲍昕

阿鲁卡多是“《恶魔城》系列”最具代表性的主角之一，而且具有完美外形的他迷倒了万千女性粉丝。这不，获得了飞翔石后，展翅翱翔于暗夜中的他，比右下角这位还拉风呢！



珠海·陈志远

近来表现活跃的陈志远同学本期与大家分享的是一幅取材自《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的作品，走得依然是诙谐幽默的路线，不过蝙蝠侠和猫女的形象把握得还是很好的，当然，小丑更抢镜（笑）。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn



插画：木仙&K.LL

★282期杂志的赠品——《真·三国无双6》精美贴纸深受好评，在来信中经常看到表扬这个赠品的内容。而284期杂志《真·三国无双6 猛将传》攻略中又使用了很多Q版小人作为点缀，结果导致不少读者来信指责编辑藏私。于是这期赠品就被紧急定为赠送《真·三国无双6》精美贴纸第二弹，喜欢各位能够喜欢！

★编辑部旁边新搬来了一家网络商务公司，还在装修期间不知从哪传来的消息称该公司有萌妹无数，着实让还在单身中的小编们期待不已。

★最近有读者来信询问283期杂志互动信箱问答的截止时间。其实老读者应该都知道，互动信箱问答的中奖名单都是在三期之后放出的，因此从来没有写过截止时间。不过通过这件事情我们发现杂志还是有很多新读者的，因此从本期开始我们会在每期互动信箱问答中写出截止时间。

Email 祭祀一只：咱是高二美术的，想问一下洛克当初是怎么分配游戏时间和学习时间以及画画时间？

相信现在学美术的玩家不少，毕竟很多人都梦想当一名漫画家，或想让自己喜爱的角色活跃在纸上吧！洛克的建议是，现在处在高二阶段的朋友并不必将时间浪费在娱乐上，因为美术生在高二正是稳固基础的时候，早上要上文化课，晚上回家还要做作业，时间非常紧。而高三上学期开始集训后，一天最少要完成一张素描（还有可能是人体素描）、一张水粉、十张速写，如果你的基础功夫不扎实那时候将非常痛苦。洛克高二的时候每天晚上从画室回来都快10点了，不过因为咱作业都是早上去学校抄的，所以睡觉前会玩一会儿游戏，不过都是《牧场物语》、《瓦里奥制造》这种随玩随放的。

Email 铭爱于心：以前，玩游戏是一种快乐，一种幸福，想想从前，一部小小的红白机就是童年的一切、快乐的根本。现在，玩游戏更像是一种工作，拿着大把钞票都买不到儿时的快乐，到底，变的是世界，还是玩家那小小的心？

类似的玩家感悟在这几年经常会听到，大家总想为这种改变找出一个确凿的理由，但其实改变是由诸多方面原因共同形成的。时代在进化，游戏产业也在随之发生翻天覆地的改变，不同年龄的玩家会受到周遭诸多因素的影响，从最初的单纯快乐发展到被学业所压，再进化到为工作、家庭所累，这些都是人生中必须要经历的过程。所以不要为感受不到童年的快乐而悲伤，其实你并没有失去它，它一直隐藏在你的心底，大多数时候只是你选择视而不见罢了。

南京市 白色嗓音：我看了收录在杂志赠品Gamehalo光盘中的《刺客信条 启示录》影像，突然觉得Ezio和Altair两个人看起来好基情……我不是腐男啊！为什么会产生这种错觉！

基者见基，腐者见腐，你最真实的一面即将觉醒，勇敢的少年快去创造奇迹吧！

Email D-saber：岁月真是一把无情的杀猪刀啊，但有时候又太残酷了，看奈落只是一年的时间就从山寨小岛秀夫变成假发的伊莉莎白了，善哉，善哉。

喂喂，我还没有发展成伊利莎白那种水桶身材吧！我只是稍微胖了一点儿，拜托大家不要这么黑我呀！

你那可不是“稍微”胖一点儿哦……

本期名场面

重口味早餐

若干期之前的读编往来“名场面”中曾提到众编每天起床后第一件要苦恼的事就是早饭吃什么的问题。自从八重樱发觉到某面包店新出的鸡肉三文治不但美味而且用量十足后，此处就成为了众编们趋之若鹜之地。某日早晨，离开宿舍的众编又一次结伴踏上了去往面包店的“征途”，转过一个十字路口时在前方发现了八重樱的身影。谁知八重樱并没有去往面包店，而是向另一个方向走去。几个小编以为她又发现了什么新的美食，不由自主地便尾随其后。只见八重樱径直走进了一家药房……洛克见状不禁感叹：“不愧是八老师，连早餐都变得这么重口味了！”（其实是八重樱感冒去买药，后得知洛克在背地里如此黑自己，便赏赐了他许多猫爪拳。）

2000大关

截稿前夕，编辑部受SCE之邀参加港版PSV的发布会，其中参加活动的洛克此时是第一次去香港，对去香港的必要知识可以说是一无所知。当纱迦得知他办的港澳通行证是团签之时，一脸坏笑地告诉洛克，团签的人必须在香港消费满2000港币，否则回来时不会放行。为了让洛克相信这一言论，同行的小编们也应声附和，并拿华尔兹上次去香港买X360交税的事做例子。

于是，这件事的结果相信各位也猜得八九不离十了，当洛克绞尽脑汁凑够2000港币的货过关时，同行的几名小编已经笑得直不起腰了……



七八九

UCG的同学们在KTV小聚，大家抢麦的抢麦，抢不到的就玩“七八九”（摇出七点在杯中加酒，摇出八点喝一半，九点就全干），有人说自己是大好青年，不喝含酒精的饮料，美编心の永恒说“那好，我们只喝饮料”，众人纷纷答应，没想到却中了他的奸计。十几种不同的饮料加到后来闻着就像农药一样，口味极重，某人只喝下两杯便冲入“化妆间”。实验发现，饮料中最具杀伤力的不是酒，而是花茶，与其他东西一混合，那味道……你懂的！

Email 伍肆君：不知道为什么，每次带PS3或者X360去朋友家玩的时候，从开机的那刻，我感觉机子离我很远。为什么？因为每次玩双人的游戏的时候，他们只选NBA，而且一旦开始就不会停下来，那刻机子就不是我的啦！无论怎么说、怎么叫，都只能得到这一句回答：“等等吧，很快就好，再来5分钟！”唉，一个人玩寂寞，多个人玩悲剧。

能有志同道合的朋友很重要，否则就会演变成你提供了机器却要看着别人玩的悲剧情况。只能说：“游戏有风险，交友需谨慎”呀。

Email 周集成：看到奈落对SHOWGIRL的看法之后，我实在有点按捺不住了，我和奈落真的有种说不清的暗合。从当初奈落说去了杭州，那时候我正好也去了次，养了香苗，我也很爱猫。包括这次看法，我也是不太感冒SHOWGIRL的，但真是太心动的也会有所行动。总之，奈落是一个表面外向，但心底却有点内向的人……好吧，这是我自认为的，因为我是这样的人。总觉得我们很像，也许在现实中，可以成为相性很高的挚友，我姑且那么认为～

一不留神就看成了“也许在现实中可以成为相性很高的基友”……

这封来信简直就是赤果果的求勾搭求交往呀！奈落同学你还在犹豫什么？

你们太坏了！

Email nhflyf：其实……我喜欢的是铃！

这位同学，您前言不搭后语的是想闹哪样呀orz。

本期流行游戏

《蝙蝠侠 阿克汉姆城》

华尔兹、纱迦、星夜、狼来了

原来富二代也有今天！

——看着蝙蝠侠的衣服从头烂到尾的华尔兹说道

《皇牌空战 突击地平线》

华尔兹、金馆长、九兵卫

我开的这台F-22绝对是红蜘蛛变的！！

——无法接受飞机能回血这种设定的金馆长留

《黑暗之魂》

洛克、金馆长、天行者

我只是在告诉你们这游戏有多难。

——因各种死而被众人围观的洛克辩解

《丧尸围城2 番外篇》

纱迦、星夜、铃

吉尔姐姐你怎么也来杀丧尸了？

——看到最终BOSS的样子，纱迦不禁吐槽道



Email 糟糕集合体：日前在微博上看到日本媒体就最令女性无语的九大缺点进行的问卷调查，其结果为：1. 熬夜打游戏、2. 账户没存款、3. 花钱买手办、4. 饿了坐不住、5. 喜欢把"想当初XXX"挂嘴边、6. 吵不过就哭、7. 爱耍酒疯、8. 不尊重父母、9. 缺乏宽容心。前4条我全中了，这是不是说明我已经彻底没救了？只能做一辈子魔法师了？中国有句古话说得好"不孝有三无后为大"，岂不是连第8条也顺带捎上了？

我一直觉得日媒做的这种调查都是闲得蛋疼的表现，既然有"最令女性无语的九大缺点"，那是不是也应该做一个"最令男性无语的九大缺点"呢？比如浪费时间在化妆上、喜欢逛街、乱发脾气什么的。

洛克在说这番话时为何一脸怨气……

荣我插一句，"不孝有三，无后为大"这句话并不是说"没有传宗接代是最大的不孝"，其本意应为"对长辈没有尽到后代的责任才是最大的不孝"，这个责任是包括很多方面的，并不仅限于娶妻这一条。

Email 高达高手2：联想到M.J突然死亡，本拉登被击毙不见尸首、尼泊尔总理、英国首相布朗、日本鸠山由纪夫、菅直人、德国总统克勒、比利时首相、吉尔吉斯坦总统、乍得总理、比尔盖茨相继突然辞职，乔布斯辞职后突然病逝并秘密举行葬礼，故宫博物院大批文物被人揭发是仿冒品，被离奇掉包。巴黎博物馆大批油画突然失窃、温州老板放弃自己的实业集体失踪出走……我们相信，开始登船了。

你知道的太多了！

成都市 尹怀念：我是一名玩家，也是你们的老读者。我看UCG差不多有11年了，以前我也给你们写过信，结果一封也没有答复，我想你们可能不喜欢我吧，所以我打算以后都不写了……

这……没有收到编辑答复的原因可能有很多种，但惟一不可能的就是"不喜欢XX读者"。

所以为了证明我们不是不喜欢你，小编们决定刊登来信来安慰你一下。

Email W：现在有个"《东方》系列"的动漫叫《幻想万华镜》(⑨老师一定知道)，因为原版动画是没有配音的，所以有很多恶搞的版本，如果你们有时间&娱乐精神的话，不如……

为什么要写作"⑨"？人家才不是笨蛋呢！

Email 月亮粑粑：本人乃UCG迷，一般买到杂志均放在包里，得闲就翻来观之，所以一般阅读速度超慢。写此信是因为此时正看到2011.9B期第111页的名场面"天然呆伤不起"，"预告片本身几乎没有涉及到游戏内容，而是一直播放一名黑人格斗家的实拍录像……"，文中且附有那"黑人格斗家"的图片。本人实在是忍不住想告诉胜负师、奈落等一个名字：安德森·席尔瓦(Anderson Silva)；外加两个网站：百度，优酷。希望为时未晚，见谅见谅……

考据帝太恐怖了……

Email 兔基：致想养乌龟的洛克，养爬行类动物可比养猫狗辛苦多了，夏天怕热着冬天怕冻着、还要定期换水给它洗澡、吃的食物还必须得是肉，其他昂贵的饲养器具就不提了……我看你还是养任天狗吧，正好你也买了3DS不是么？

咳咳，路过爆料下：由于九兵卫钓了一只吃小强的巴西龟，洛克就正好抢来养之……

Email 曾洋同学：我认为九老师的小编形象应该改成腰上挂一个大葱，背是俺妹的手办……

最近读者们有以调戏九兵卫为乐的趋势啊，九老师你不打算辩解一番吗？

这哪里是调戏，分明是赤果果地故意抹黑呀！

珠海市 江玄：奈落把金枪鱼刺身当成马肉刺身一事已成为我等玩家们茶余饭后的谈资，他那原本光辉璀璨的形象也在一瞬间轰然倒塌，看来"一失足成千古恨"的说法果真不假。有天姑妈带我去吃日本料理，我还特意留意了一下菜单上马肉刺身的价格，我勒个去，真不是一般百姓能消受得起的，姑妈问我要不要来一盘，我思量再三决定还是算了。看来奈落在日本过得还是蛮滋润的，居然还能吃到如此高级的食物呢！

自从奈落获得"马肉帝"这一头衔之后，他的人生就多了不少惊喜……

"在日本过得很滋润"真算不上，毕竟我之前也只吃过一次马肉呀，不过我是觉得，这种人间美味总要给自己一次尝试机会，才不枉来人世走一回呀！

UCG官方微博正式开通



《游戏机实用技术》腾讯微博地址
http://t.qq.com/ucg2011



《游戏机实用技术》新浪微博地址
http://weibo.com/ucgucg

告诉大家一个好消息，《游戏机实用技术》的官方微博终于开张了！《游戏机实用技术》已于10月20日正式入驻腾讯和新浪两大微博，今后会利用微博平台发布各种官方消息以及游戏相关情报，这次港版PSV的价格和发售日情报便是由我们的前方记者于现场直接在微博上报道的。有了官方微博，以后就可以更方便地发布各种消息了，欢迎各位前来关注！

虽然开通了官方微博，但平信和Email依然是读编交流的主要手段，毕竟微博有字数等各方面的限制。各位玩家如果要参加抽奖、投稿，或询问游戏软硬件相关的问题，还是应该以邮件的方式联系我们。编辑们不会因为开了微博就忽视这方面的内容，请各位读者放心！另外关于来年是否取消DVD的调查即将截止，请大家抓紧喽！

Email Lance：我有个朋友是做电子书的，每次他来我家玩的时候看到我新买的 UCG 总是要职业病发挥一番，非要跟我辩论实体书和电子书哪个更有购买性。我是个忠诚的实体书拥护者，虽然 UCG 早已有了电子版，我也有 iPhone4 可以购买来看，但老实说我还是更喜欢内容被印在纸上后拿在手里的感觉。纸的触感、油墨的香气都让我由衷地愉悦，这种快乐的阅读体验是电子书绝对无法给予的。我朋友则认为，实体书不但不易保存、而且占用大量空间，也有悖于当今低碳环保的理念，因此希望实体书早日退出历史舞台。唉，真不敢想像以后没有实体书店、报刊亭的世界会是怎样，在这样的世界到来之前，让我死在书堆里吧！



我也认为实体书不会从世界上消失，至少近几十年中是不大可能的，就好像是游戏下载版不会完全取代光盘游戏一样。有时候，形式上的东西真的很重要。

Email 美好星空：参加工作后很多事都变了，有次车上挤得不行（我是列车员），有位外国小 LOLI 用可怜的眼神让我的大叔心爆发，帮她找到位子后她对我说了句："Thank you uncle" 让我瞬间石化。我想说 "I am 19 years old" 啊，从此同事对我的称呼从小强变成了强叔……不知道小编有木有这样的经历呢？

既然你都自称是"大叔心"了，被小 LOLI 叫做"大叔"不是应该更开心才对吗？如果是我的话心里肯定会美得飞起来的，可惜没人愿意这么叫……

这位同学傲娇不解释。

建议你随身带几块糖，遇到叫你叔叔的 LOLI 就用糖诱使她改口，不过请小心 LOLI 父母的铁拳。

北京市 王震：开学首月将至，为了考试不挂红灯，只好连夜备战，凛子也冷漠了好几天（哭）。暗暗发誓一定要在考试后补回来。

学期中要考试，学期末要考试，竟然连学期初也要考试，这设定也太不人性了！

Email 哀酱是我的：《名侦探柯南》的第 15 部剧场版《沉默的 15 分钟》即将于 11 月 4 日在内地上映，听说这次的剧场版是近十年来口碑最佳的一作，不知道编辑部有没有去看的打算？

目前编辑部的调查结果是想要去看这部剧场版的编辑占大多数，看来大家都想去影院支持一下呢！不过尚未对看国配版还是看日语版达成共识，希望本作的表现真能不负众望吧

南京市 邓天辉：这次 TGS 特刊我打分：9+1.9 分是因为光盘里现场片段太少，许多试玩感觉一笔带过，抱歉，只能给 9 分。书的内容还是很满意的！前线评测满载，各种报道齐全。这次《东京成就攻略》不错，成就和奖杯设定很有趣呀～最后那 1 分我是给鲁叔加的。

因为光盘容量的原因，大量的现场试玩影像都没能收录在 TGS 特刊的 Gamehalo 里。如果你有兴趣，不妨找来最新一期的《游戏光环 HD》第 4 辑，那里面收录了高清画质的全部现场试玩，共有近 20 款哦！

鲁叔人气又上升到新次元了！

呼和浩特市 张泽：如果在这个地球上有一个炒"冷饭"大赛的话，我想 SE 公司绝对是冠军。《FF》系列、《DQ》系列，现在连《古墓丽影》也算进来，但是原作呢？《FF XⅢ》几年才完成？《DQ Ⅹ》又让大家盼望了几年？可《DQ Ⅳ》在 NDS 上还不是卖了几百万套吗？这是为什么？因为爱！因为我们知道，这还是原来的《DQ》啊，一点也没有变！但《DQ Ⅹ》的发布带来的是什么？是一款网游，是一种 SE 最不擅长的网游。传统被改变了，画面虽然华丽了，可换来的却是 SE 股价的大跌。创新可以，但它不应该以失去传统、失去精华为代价。

说句实话，日本大部分厂商都不擅长做网游，经常玩日服游戏的读者相信也体验过那长达数十小时的维护，不过可以肯定的是，《FF XⅣ》的失败已经让 SE 品尝到一个惨痛的教训，至于会不会将失败的经验化为成功的动力，那就要等情报的进一步公布了。

《DQ》虽然是单机日式 RPG 的王者，但在网游方面却是初出茅庐，SE 应该不会太过冒险。以现在来看，《DQ Ⅹ》应该是一款单机流程穿插网络模式的游戏，形式上不会和现有 PC 网游完全一样，毕竟要考虑到大量的传统用户。

北京市 孙贞卓：我做梦都希望《TOX》能够在 UCG 黄金眼得到 29 ～ 30 分的评价，满心期待翻开一看——竟是 28 分！

由于黄金眼打分其实是三个编辑共同做出的，而且我们的制度是尽量让游戏倾向和审美有明显不同的三个编辑来打分，如果实在挑不出来的话，也不能让一个游戏的三个粉丝给这款游戏打分，以避免出现过于偏颇的情况，如果每款游戏都让三个该游戏忠实死忠打分的话，很可能出现每个游戏都打高分的情况（比如说《薄樱鬼》，如果让三个八重樱打分的话很可能会进入黄金珍藏级别……）。打分做到既有个人色彩又不失偏颇其实很难，每次黄金眼排出来大家审核的时候都会像一场战争一样……

B还是D？

剧本：九兵卫



西安市 来去一阵风：上期“读编往来”栏目中有位读者大肆抒发了自己对于丧尸游戏的热爱，他的梦也给了我全新的启发，为什么就没有一款是让玩家扮演丧尸躲避“丧尸猎人”们追杀的生存游戏呢？比如游戏一开始只有玩家一名丧尸，其他都是正常人，玩家要躲开正常人的追杀再伺机把其中一两个落单的正常人变成丧尸小弟，随着丧尸数量的逐步增多，玩家也逐渐由不利地位转为有利形势，最终制霸地球！

这个想法有新意，充满了黑色幽默的味道！

因为传统意义上，丧尸都是行动迟缓的无脑生物吧，这位读者的想法让我不禁联想到了《我是传奇》这部电影呢！

生理反应

剧本：洛克






■李冰冰的艾达 · 王定装照

Email DICK：请先来看看某新闻：“电影《生化危机》第五弹正式开拍！华人女星李冰冰挑战玩家最爱‘旗袍美女’艾达 · 王。国际大片注入中国血液，势必掀起新一轮的热潮！”看完这则消息，本人表示再也不相信爱情了！怎么能这样呢？本人就不看好该系列电影，如今还这副德行，实在是太伤某人的心了。从今天开始，打死我也不要看《生化危机》的真人电影了！除非重新拍一个新系列！

这位读者您还是太过认真了，其实电影版《生化危机》早就和游戏位于不同次元了，因此也谈不上绝望还是期望。大家喜欢《生化危机》的心情是好的，但总不能期望着每一部电影都能拍得跟《寂静岭》一样原汁原味吧？娱乐心态是很重要的。

其实我还是蛮喜欢李冰冰的，看她的扮相也和艾达 · 王有几分神似。至于剧情么，呵呵，那是什么东西？

上海市 景思清：其实我对《MH3G》还是挺期待的（除了要花钱买台 3DS），水战有些兴趣，而所有武器都可使用也弥补了《MH3tri》的遗憾，新怪物碎龙看起来很有新意，但总觉得它没有前作中标志性怪物的正统大气，它没有雄火龙的王道、钢龙炎王霞龙的神秘、轰龙的霸气、迅龙的迅猛、雷浪龙的华丽，给人的感觉好像是恐暴龙那样的狂暴嗜血，再加上它用细菌攻击的方式，似乎又有些毒怪龙的恶心……另外再吐槽一下碎龙，那紫色和绿色的组合，怎么那么像《EVA》里的初号机？

关于《MH4》，看了预告片后我的想法只有一个——这货不是《MH》！这次的改动也太大了吧！猎人是在跑酷吗？还骑在怪物头上，你是奎爷不成？在游戏发售之前，我还不能断言这些改动是否成功，但我看到那个飞檐走壁的猎人，似乎已经不是那个跑的时间长一些就会累得半死的猎人了。至于《MH4》会不会热卖，不管各位信不信，我反正是不信。

编辑部内的几名猎人都对一些武器如何在水中使用抱有极大兴趣哦，比如铳在水中怎么发射龙击炮，笛子在水中又怎么演奏音乐，完全违背常识啊！至于《MH4》，至今也就公布了一段概念影像罢了，作为 Capcom 当今一个王牌系列，不会如此轻易就发生巨大变革的。如果观众反响热烈，说不定会用这种形式出一款新作，如果反应平平，发布一款外传性质的作品也未尝不可。不过话说回来，个人觉得视频中那样的区域无缝的设计相当不错！

成都市 周欣峰：一直都说游戏无国界，我终于体会到了这句话。前天去上政经课，我去晚了只能坐到教室后排。我旁边坐了一位黑人同学，他是从马拉维来的。我和他交谈后才发觉自己英语有多烂。好在他会一些基本的汉语，所以也能交流下去，我问他玩不玩 Video Game，他很兴奋地说有一台 PS3。但我发现，提到游戏名时一定要和他说英文，幸亏什么《God of War》、《Final Fantasy》我都记得，说到《Call of Duty》时他顿时兴奋不已！感谢游戏让我们多了这么多共同语言！他们那边也有盗版现象啊……

盗版是不发达国家人民的好朋友。以前曾经有位匈牙利读者写信过来，要我们帮忙给他买一些 chinese disc。因为以前他有一位中国朋友给他带过很多很便宜的 chinese disc，后来那为中国朋友回了国，他就玩不到 chinese disc 了，于是就按他留下的杂志写信过来了……

大连市 李大鹏：UCG 终于有一位硬派风格的小编形象啦！没错，我说的就是狼来了！总是日式形象多单调，早应该来点儿狠一点的大叔形象调剂一下了！

其实一开始提供的形象原型更为硬派，但老编说要保持整体的风格统一，于是变成了现在的这副样子，另外华尔兹和天行者的造型也是偏美式的。顺便透露一下，大部分小编的形象都和真人比较接近，当然也有和真人的风格完全相反的，比如……

太原市 罗宇达：离 PSV 发售也不远了，现在攒钱中，准备第一时间入手。问编辑们一个重要问题，购买的动力取决于编辑们的回答！那就是首发游戏中有无中文版啊？特别是《真 · 三国无双》！有的话劳烦编辑们告知！

《真 · 三国无双 NEXT》有中文版，但未确定是否首发。《未知海域 黄金深渊》确定有中文版。不过港版首批出货可能不多，你在太原的话估计会压力很大。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄 1名

一等奖 2名



北通MVP特洛伊无线震动版手柄

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

9B 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

天津	华盛宏		

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

上海	苏行渊	成都	唐乐心

二等奖 北通球王 2 震动版

重庆	易 语	北京	马腾旭
武汉	古学部		

三等奖 北通USB数据线312

北京	王永壮	广州	霍翔平
北京	陆鸿运	昆明	王良钧
北京	陈朗梁	南宁	赵子义
开封	雷风涛	合肥	范 翔
上海	谭世军	徐州	刘中思

三等奖 10名



北通原生铜USB高速数据线

本期问题

1. 你有没有玩过本期的强作袭来和攻略透解涉及的游戏，请说说你对这些内容的看法。
2. 关于本期光盘内容你有什么意见吗？
3. 我们的官方微博开张了，你有什么相关的好建议，欢迎提出来。

（本期互动信箱抽奖活动截止2011年11月24日，平信以邮戳为准。）

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

一刀有话说 Vol.40（特别版）

2010年，“游风艺苑”栏目举办的“月度最佳作品评选”活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。而且，与以往半年的周期相比，本次活动将会为期一年。这次我们依然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的12幅稿件。而具体评选方面，除了UCG编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。



具体到11月份，奖品设置如下：

优胜奖（1名）：Rainbow 3数位板（全新上市，价值799元）
参与奖（8名）：精美ACG周边书籍（价值30元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

深圳市 李肖林：首先说一下对TGS抽奖的小小不满，个人认为这种抽主机的大奖应该搞一个抽奖印花或是附送回函才比较妥当，原因是这次我看到UCG出的题目及答案过早地在网上公布，有很多知识为了得到这次UCG提供的主机而平时基本上没关注TV Game、没有买过一本UCG、没买过一张正版碟的“PC党”或“网游+单机快餐的游戏党”就捡了相当大的一个便宜，这些人根本没有真正喜欢过任何一款游戏，也未对自己喜欢的人进行过哪怕一点小小的支持，所以这次对真正热爱游戏且努力填写回函且一直默默地支持UCG多年支持TV Game正版多年的玩家是极度不公平的。

杂志一上市，就看到网上有很多所谓的标准答案满天飞，其中不少都是错误的。在此次抽奖中，获得全对的来信其实并没有你想像中那么高。事实上此次抽奖，关键在于最后的主观题，如果你是我们的忠实读者，你一定能写出一些有用的建议，这样就能够得分。有了这个分数，你前面只要答得不是太差，就肯定够抽奖的分数。

上海市 红叶狩：我在网上看到这样一种说法，称很多猫主人在给自己爱猫起名字时会不自觉地联想到自身的食物偏好，并以他们最喜欢的食物给猫起昵称。那么奈落同学，听说你新养了一只小猫叫……香菜？

这可是大大的误解呀！虽然写作香菜，但并不是吃的那种蔬菜而是日语中的kana呀！

这位读者大可放心，奈落是不会拿小猫做火锅配菜的，因为他打不过……

EDITOR'BBS 小编寄语

努力工作，拼命玩！



入秋的午后，在公园的湖边小憩。

摄影：九兵卫

星夜

★现在的长焦相机确实给力，价格不高，却能达到30倍光学变焦，试了一下拍月亮，果然成功拍到了月球上的环形山，而且拍得十分清晰，也算是弥补了小时候想买个天文望远镜看环形山的小小愿望吧。

★今年游戏业界的幸运数字是“3”：《未知海域3》、《战地3》、《现代战争3》，年末最期待的3款游戏正扎堆上市，加上还有一个远途旅行计划，时间明显不够用嘛（钱也不够用……）

★记得国外某网站做过一个“十大最丑发型”评选，我这才意识到自己对日式游戏人设最深恶痛绝的其实是发型部分，不知道为什么日本人总喜欢把发型搞得乱七八糟，难道这个坏风气是从鸟山明时代开始的？如今已经演化到令人发指的地步了，从《无尽传说》某人的满头杂草，到《FF XⅢ -2》雪叔的新发型，真是令人相当无语啊……

本期个人签名

在阳光充沛的沙滩上，一切电子设备皆浮云，实体书才是王道。

九兵卫

【PSV】截稿之前去香港参加了PSV港版发布会，排场之隆重是我没有想到的，更没有想到的是SCE会赶在年末之前在香港推出这款新掌机。这一切都显而易见地表明，SCE越来越重视这块迅速成长的市场，这与玩家的支持是分不开的，当然最终受益的也玩家自身。享受更早玩到心仪主机的待遇同时，更多中文游戏也会很快与我们见面，真是令人期待！

【Fate/Zero】以剧场版动画的素质来制作的《Fate/Zero》是秋季新番里最不可错过的一部作品，无论紧凑的剧情还是炫目的战斗都叫人欲罢不能。这部动画甚至还在nico上提供官方中文字幕版，实在是厚道。其实我想说的是，每周等一集实在是太煎熬了啊!!（被拖走……）

【游戏狂潮】《黑暗之魂》是个好游戏，不过对我来说接下来的一个月内必玩的还有《偶像大师2》、《未知海域3》、《二之国》和《现代战争3》，这还不算那些同样难以取舍的掌机游戏。估计清完这些游戏债都已经到明年了……

本期个人签名

今年圣诞不收礼，收礼只收PSV

八重樱

★最近身体状况极不乐观，上期杂志截稿时耳朵里长了一个包，扯得右半边脸头痛欲裂；好不容易包退下去了又因肠炎发作而去医院打了3天点滴；这期杂志截稿又不幸地得了感冒，所以我正在涕泪横流地打下这段文字。

☆看完TV动画版的《Fate/Zero》之后整个人都跟打了鸡血一样的亢奋。把剧场版做成TV版素质的我没少见，但能把TV动画做成剧场版素质的《Fate/Zero》是第一个，身为一个伪·TM厨，我是不是应该买本作的蓝光碟支持一下呢？

★继续说《Fate/Zero》。和朋友们在群里聊这作的剧情，说着说着，有人就突然问了一句“本作的Servant是不是只有Saber是女的，除了Assassin那群以外？”众人点头，此人遂又问：“那需要补魔的时候怎么办？”顿时群里一片缄默……理由嘛，你懂的。

本期个人签名

黑铁时代。

奈落

《黑暗之魂》实在是难得的佳作，习惯这个世界的规则以后渐入佳境，难以自拔啊。“恶魔城”三个字除了是一个系列的名字之外，其实也是游戏迷深爱的某种世界设定。一座城，各个区域风貌各异却巧妙链接、若干恶魔和BOSS、无数隐藏机关和珍奇武器道具、一个勇士孤独地徘徊其间。猛然觉得，其实《黑暗之魂》内核上很多地方继承了《月下》的神髓。

今年的好剧很多，其中英剧《唐顿庄园》的故事是我最中意的，与其说中意，不如说崇拜。每句台词，每个起伏桥段都那么精炼自然，每个角色的刻画都这么饱满传神，剧本家的功力高出一般商业电视剧太多了。看到这么出色的戏剧依然出自英国，莎士比亚也会泉下偷笑吧。

【接上期】大学刚毕业，她就嫁给了第一个相亲的人，大她7岁的稳重公务员。三年后丈夫领来了另一个女人和一个两岁的孩子，说他们认识已经11年了。离婚2年后又嫁给一个小个子的图书批发商，油头滑脑，却是一个重情有担当的人，她想这就是爱情的终点了吧。紧绷的双肩一松，40年如白驹过隙。

暮年的她仍然会习惯性地用手摸摸后脑勺，那里只有越来越小的一块疤。那本书也一直陪着她，几十年未被翻开看过，她自己也不知道为什么。这是一本包着厚书皮的小说，封皮只写着一个“红”字。67岁时她鬼使神差地剥开书皮，发现里面竟有一封短信。

“我本以为自己是世界上最孤独的人，因为我身上有一个难言的秘密。我背对着学生写板书的时候，其实能看见你注视着我，你永远也猜不到为什么。而你背对着我的时候，我也能感受到那种视线，我开始怀疑我们是不是有同样的秘密！我像深海之底的绝望的人，看见了一丝光。可惜后来发现你是个“普通”的女孩，我们不是注定的彼此。你也许会觉得这是我为了摆脱你的可笑借口，但是你不会知道此刻我有多么遗憾。”

她看见书皮下崭新的封面盖着泛黄的书身，封面上印着的字是《我的名字叫红》。【完 By Nai】

本期个人签名

工作、休闲、学习、游戏，都需要一张能坐得直的硬椅子。

狼来了

【打假】网上突然出现了一种名为“冠X”的品牌狗粮，各大网店首推这款产品，看看这款狗粮的组成介绍吧，只写了50%的牛肉、35%三文鱼、以及15%的谷物，但没有任何详细的配方简介，纵观市场上现有的品牌狗粮，有哪一种不是在配方那栏写得清清楚楚的？因为利润高，所以有许多店主明知道“冠X”是假冒美国进口的劣质品也照卖不误。狼在这里提醒各位养宠物的读者要多长个心眼，欢迎爱宠人士来信和我交流！

【家人】因为房价居高不下，于是老妈很霸气地独自跑去香港买了一台iPad 2来当MP3播放器……原因：反正怎么存钱都买不起房子。

本期个人签名

教练！我想要台iPad 2......

［铂］尽管二十多天前便得知香港PSVita发布会的举办时间，也获悉港版首发日期和日版相比会比较接近，但当港版PSVita的发售日与定价公布的那一刻，我和现场的其他人一样还是非常吃惊。可能很多人会为华语游戏市场进一步得到重视而感到振奋，其背后有着香港索尼工作人员不为人知的巨大努力，向这些幕后英雄表示敬意！

［金］UCG微博开通第二天便是香港PSV发布会，尝试利用微博的便利性发布港版PSV的重要信息，比索尼官方晚了一分多钟，下次争取做到基本同步。

［银］第一次去香港的洛克虽然被我们三人成虎，不过他也赚到了。第一次去就参加这么大型的记者发布会，还在酒店享用精致美食。洛克平日不拘小节，还好我事先提醒他找套像样的行头，不然凭他的拖鞋哪进得了丽思卡尔顿？

［铜］胜嫂语录："喂，你觉得我老了吗？""想听真话还是假话？""真话！""嗯……没老，一点都没老！""那假话呢？""矮油，你看上去怎么这么年轻啊，实在太年轻了！""哼哼，我觉得你说的是P话。"



本期个人签名

难熬的两个月啊！



※这次的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》剧情大赞，稍微对蝙蝠侠有点了解的玩家相信都会被结尾打动，不过隐藏要素中多达400个的谜题也够折磨人的。而要说折磨人，《黑暗之魂》确实是一款自己虐自己的游戏，看到洛克好不容易快打死BOSS时一个风骚的翻滚滚下山崖，差点给我笑趴下了。

※来编辑部有段时间没去球场打篮球了，一来休息时间不固定，二来偏偏周末下大雨。还是怀念大学时光，几乎是想什么时候打就什么时候打，从不缺队友和对手，更不缺场边看球的妹子。

※《NBA 2K12》音乐绝赞，本期光盘中的《一球成名 篮球版》刻意挑了其中几首，没有放Eminem大神的《Fast Lane》是因为有太多不和谐的词句了，呵呵。

※编辑部集体唱歌，各个编辑都一展歌喉，而所唱的歌曲年代跨度也比较大。华尔兹专心听他们唱完了从80年代到如今的各类曲目，仔细想想自己华语歌曲确实听得比以前少很多了。

本期个人签名

《only you》Joker version



为小悦悦默哀，同时，为孔子和鲁迅默哀。

虽然上一期的寄语里提过这个话题了，但是这期还需要再提一次，我们不需要所谓"艺术家"来告诉我们什么是高雅艺术什么是"下三滥"，以及什么叫做"艺术鉴赏力"。我们普通老百姓才拥有着最高级的艺术鉴赏力，我们喜欢什么，什么才是真正高雅的。

衷心希望特鲁西埃能带着他的球队保级成功，白巫师在中国的一年证明了他是个有能力有追求的教练，在没有顶尖外援，队员又普遍年轻的情况下，他没有去打丑陋的功利足球而是追求着自己技术足球的理想，这样的教练值得敬佩。

说个轻松的话题，在看到PSV的实际演示画面之后，我满脑子想的都是冲上去直接从小姐手上抢一台PSV和一张《未知海域 黄金深渊》，再听闻港版竟然厚道得有中文，于是我就彻底绷不住了，赶快去附近的电玩店拿下一个名额，PSV，就决定是你啦！

本期个人签名

"本市将出现10度以下极寒天气……"我听了两遍才确定没有"零下"二字。



最近游戏狂潮，基本上大作都购买了，不过也就出现了一个比较现实的问题：没时间玩。接下来11月份还有《现代战争3》和《神秘海域3》，我的老天，真是幸福感油然而生啊！

《极限竞速4》应该是我玩过的最好玩的赛车游戏了吧，觉得不真实、手感不好的玩家请试试用方向盘玩。另外游戏中的调校系统非常复杂，到现在为止我都没有完全明白，想要玩好玩透确实要下不少功夫；《蝙蝠侠 阿卡汉姆城》进度不行，因为……卡关了。游戏中猫女部分的手感依然很赞，而且交叉叙事的方式也不错，果然是神作！另外开头提到的两款游戏，用某位已经玩上正式版的相关人士来说，分别是"叹为观止"和"神作"，对于这种级别的游戏，你说我能不入么？嘿嘿！

最近天气不算太热，因此下午总喜欢去露台上看书，有时候会飞来几只叫声怪异的小鸟停在树上，看它们在树上闹个不停非常开心，因为我好久没有在钢铁森林里面看见过野生的小鸟了。唯一的不爽就是，露台上蚊子太多了，坐一会儿就逼得我进屋去！

PSV的港版价格真美，绝对的良心！圣诞礼物有着落了！

本期个人签名

再凉爽点吧，否则新买的秋装就没法穿了！

虽然第一次去香港，经验为零，但在其他小编的带领下终究一切顺利，在此也感谢几位的照顾。此行印象最深的三点：一是香港的绿化，虽不像小乡村那样绿意盎然，但也十分舒服，草丛中甚至还能看到许久未见的蜻蜓；二是那里的游戏环境，信和中心里的每家店中都挤满了客人，想要到柜台付款还真得费上一番功夫，可以说和国内电玩店的氛围完全不同；第三则是那里的快餐，编辑部楼下的"最烂饮食一条街"何时才能达到那水准……

因脑溢血住院的爷爷前几天安全出院，悬着的心也终于放下。小时候因为父母忙于工作，洛克可以说是爷爷一手带大的，自然也和爷爷的感情最深。这里借寄语的一席之地，祝老人家身体健康。

十月好看的新番不少，不知道看什么的各位可以留意本期的"多边共享"栏目。不过《灼眼的夏娜III（Final）》因和第二季相隔四年之久，大部分的剧情早已忘光，又没时间去重温第二季，无奈之下只好硬着头皮看下去，谁叫我是钉宫病患者呢？



本期个人签名

如何存放书是一门艺术……

★果然计划赶不上变化快，原本计划要玩的《战争机器3》、《黑暗之魂》等游戏因为各种时间而来不及玩了。眼看着11月1日《未知海域3》就要出了，赶着把单机通了，就轮到《现代战争3》了，看来在这期间其他游戏都不用指望了，最多打两个成就神作来调剂一下。

★说到《现代战争3》，这次本人要回归X360了。在4代之后，我都是在PS3上玩的"《COD》系列"，那一次次的掉线情景不堪回首，而且PSN的DLC总是慢上十天半个月，如今终于觉悟了。既然要玩，自然就要全成就，不过听说这次也有季度DLC包，顿时感到压力很大。

★天气总算转了凉，不过也不小心感冒了一次，幸好很快恢复。都说春捂秋冻，我咋就被冻病了呢？生病在家休息时听朋友们聊天说很快某某地方就要降雪了，这才想起来今年我居然还没有下过一次水。去日本的时候本来极想去相模湾游个泳，结果到了那里才发现人虽多却没有游泳的，只好败兴而归。结果当走到山上的时候回头一看，之前那些在沙滩上聊天的人纷纷下水了，当即无语……

★家旁边有一家高档餐厅，自助餐要118元一个人，一直都很向往。后来发现网上有68一个人的团购，果断购入两张。结果大失所望，不但东西少，而且不好吃，特别是送的火锅，那食材简直差到了极点。我从来都没有想过原来火锅能难吃到这个地步。果然是便宜无好货啊！



本期个人签名

成就17万突破在即！

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2011.10.23-2012.03.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

最近的天气已经渐入深秋，气温越来越低，但游戏市场却反而愈发火热起来。众多家用机顶级大作的亮相再加上 3DS 与 PSV 的年末发力，所有玩家将迎来一个极为充实的冬季。游戏要玩得多，同时也要玩得精，与其走马观花囫囵吞枣，小编倒是建议大家选择最适合自己的作品慢慢体验，这样或许才能最大程度地获得乐趣。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 10 月			
25 日	迪士尼 宇宙	Disney Universe	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
25 日	**战地 3**	**Battlefield 3**	**EA**	**主视角射击**	**美版**
25 日	**舞蹈中心 2**	**Dance Central 2**	**MTV Games**	**音乐**	**美版**
25 日	Kinect 运动大会 第 2 赛季	Kinect Sports Season Two	Microsoft	体育	美版
27 日	Muv-Luv	マブラヴ	5pb.	文字冒险	日版
		2011 年 11 月			
1 日	黄金眼 007 重装上阵	GoldenEye 007: Reloaded	Activision Blizzard	射击	美版
1 日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
1 日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版
8 日	**COD 现代战争 3**	**Call of Duty：Modern Warfare 3**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
8 日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10 日	潜龙谍影 和平行者 HD 版	メタルギア ソリッド ピースウォーカー HD エディション	Konami	动作	日版
10 日	速写之脑	INSTANT BRAIN	Cave	文字冒险	日版
10 日	迷宫Ｘ Blood 重装上阵	迷宮クロスブラッド リローデッド	角川 Games	角色扮演	日版
11 日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter：Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
11 日	**上古卷轴Ⅴ 天际**	**The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim**	**Bethesda Softworks**	**角色扮演**	**美版**
15 日	**刺客信条 启示录**	**Assassin's Creed：Revelations**	**Ubisoft**	**动作**	**美版**
15 日	Kinect 迪士尼乐园大冒险	Kinect：Disneyland Adventures	Microsoft	动作	美版
15 日	黑道圣徒 3	Saints Row: The Third	THQ	动作冒险	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	**光环 战斗进化 周年纪念版**	**Halo：Combat Evolved Anniversary**	**Microsoft**	**主视角射击**	**美版**
15 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	格斗	美版
15 日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	动作	美版
17 日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	ぬらりひょんの孫 百鬼繚乱大戦	Konami	格斗	日版
22 日	格斗之王Ｘ Ⅲ	The King of Fighters XIII	SNK Playmore	格斗	美版
		2011 年 12 月			
1 日	索尼克 世代 白色时空	ソニック ジェネレーションズ 白の時空	SEGA	动作	日版
1 日	Ever17	Ever17	5pb.	文字冒险	日版
8 日	龙珠 终极风暴	ドラゴンボール アルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
15 日	**最终幻想Ｘ Ⅲ -2**	**ファイナルファンタジー XIII-2**	**Square Enix**	**角色扮演**	**日版**
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
22 日	**无双大蛇 2**	**无双 OROCHI2**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**
		2012 年 1 月			
19 日	御姐武戏Ｚ 神乐	お姉チャンバラＺ～カグラ～	D3 Publisher	动作	日版
26 日	**装甲核心Ⅴ**	**アーマード・コア V**	**Fromsoftware**	**动作**	**日版**
		2012 年 2 月			
16 日	二进制领域	バイナリードメイン	SEGA	动作射击	
		2012 年 3 月			
8 日	**街头霸王对铁拳**	**ストリートファイターＸ鉄拳**	**Capcom**	**格斗**	**日版**
31 日	**寂静岭 暴雨**	**Silent Hill：Downpour**	**Konami**	**动作冒险**	**欧版**

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	忍者龙剑传 3	动作	2012 年内	龙之信条	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 10 月			
25 日	死亡之屋 过度杀戮 加长版	The House of the Dead: OverkillExtended Cut	SEGA	射击	美版
25 日	迪士尼 宇宙	Disney Universe	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
25 日	**战地 3**	**Battlefield 3**	**EA**	**主视角射击**	**美版**
27 日	**偶像大师 2**	**アイドルマスター 2**	**NBGI**	**模拟育成**	**日版**
27 日	魔界战记 4 风华 &desco 篇	魔界战记ディスガイア 4 フーカ&デスコ编はじめました。	日本一	策略角色扮演	日版
		2011 年 11 月			
1 日	黄金眼 007 重装上阵	GoldenEye 007: Reloaded	Activision Blizzard	射击	美版
1 日	**未知海域 3 德雷克的诡计**	**Uncharted 3：Drake's Deception**	**SCE**	**动作冒险**	**美版**
1 日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
1 日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版
8 日	**COD 现代战争 3**	**Call of Duty：Modern Warfare 3**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
8 日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10 日	潜龙谍影 和平行者 HD 版	メタルギア ソリッド ピースウォーカー HD エディション	Konami	动作	日版
10 日	**战国 BASARA3 宴**	**战国 BASARA3 宴**	**Capcom**	**动作**	**日版**
10 日	剑斗士对决	GLADIATOR VS	Aquire	动作	日版
11 日	**上古卷轴Ⅴ 天际**	**The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim**	**Bethesda Softworks**	**角色扮演**	**美版**
11 日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter：Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	**刺客信条 启示录**	**Assassin's Creed：Revelations**	**Ubisoft**	**动作**	**美版**
15 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	格斗	美版
15 日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	动作	美版
17 日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	ぬらりひょんの孫 百鬼繚乱大戦	Konami	格斗	日版
17 日	**二之国 白色圣灰的女王**	**二ノ国 白き圣灰の女王**	**Level-5**	**角色扮演**	**日版**
22 日	格斗之王Ｘ Ⅲ	The King of Fighters XIII	SNK Playmore	格斗	美版
23 日	**圣斗士星矢战记**	**圣斗士星矢战记**	**NBGI**	**动作**	**日版**
		2011 年 12 月			
1 日	铁拳混合版	鉄拳 ハイブリッド	NBGI	格斗	日版
1 日	索尼克 世代 白色时空	ソニック ジェネレーションズ 白の時空	SEGA	动作	日版
1 日	**机动战士高达 EXTREME VS.**	**机动战士ガンダム EXTREME VS.**	**NBGI**	**动作**	**日版**
1 日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フューチャー－フィックス ザ タイム アロー－	5pb.	文字冒险	日版
8 日	龙珠 终极风暴	ドラゴンボール アルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
15 日	**最终幻想Ｘ Ⅲ -2**	**ファイナルファンタジー XIII-2**	**Square Enix**	**角色扮演**	**日版**
15 日	海猫鸣泣之时 真实与幻想的夜想曲	うみねこのなく頃に散 ～真実と幻想の夜想曲～	Alchemist	文字冒险	日版
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブルー－コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
17 日	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	真かまいたちの夜 11 人目の访问者	Chunsoft	文字冒险	日版
22 日	**无双大蛇 2**	**无双 OROCHI2**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**
		2012 年 1 月			
26 日	**装甲核心Ⅴ**	**アーマード・コア V**	**Fromsoftware**	**动作**	**日版**
		2012 年 2 月			
16 日	二进制领域	バイナリードメイン	SEGA	动作射击	日版
		2012 年 3 月			
8 日	**街头霸王对铁拳**	**ストリートファイターＸ鉄拳**	**Capcom**	**格斗**	**日版**
31 日	**寂静岭 暴雨**	**Silent Hill：Downpour**	**Konami**	**动作冒险**	**欧版**

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012 年内	忍者龙剑传 3	动作
2012 年内	最后的守护者	动作	2012 年内	龙之信条	动作

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 10 月			
27 日	**星之卡比 Wii**	**星のカービィ Wii**	**Nintendo**	**动作**	**日版**
		2011 年 11 月			
3 日	**胜利十一人 进攻组织者 2012**	**ウイニングイレブン プレーメーカー 2012**	**Konami**	**体育**	**日版**
8 日	**COD 现代战争 3**	**Call of Duty：Modern Warfare 3**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
10 日	**战国 BASARA3 宴**	**战国 BASARA3 宴**	**Capcom**	**动作**	**日版**
11 日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter：Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
12 日	口袋妖怪乐园 2	ポケパーク 2 ～ Beyond the World ～	Pokemon	动作	日版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games	Nintendo	体育	美版
15 日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	动作	美版
23 日	**塞尔达传说 天空之剑**	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	**Nintendo**	**动作角色扮演**	**美版**
23 日	**太鼓之达人 Wii 决定版**	**太鼓の达人 Wii 决定版**	**NBGI**	**音乐**	**日版**
		2011 年 12 月			
1 日	假面骑士 巅峰英雄 Fourze	仮面ライダー クライマックスヒーローズ フォーゼ	NBGI	动作	日版
1 日	富豪街 Wii	いただきストリート	Square Enix	桌面棋牌	日版
15 日	一起来玩梦幻主题公园	いっしょに遊ぼう！ドリームテーマパーク	NBGI	动作	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年	零（新作）	动作冒险	2011 年	马里奥聚会 9	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 10 月			
10 日	拓麻歌子收藏	たまごっちコレクション	NBGI	益智	日版
11 日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter：Years 5-7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
17 日	公主小姐	MISS PRINCESS ミスプリ！	Koei Tecmo	模拟育成	日版
17 日	**海贼王 巨人之战 2 新世界**	**ワンピース ギガントバトル 2 新世界**	**NBGI**	**动作**	**日版**
17 日	冒险岛 DS	メイプルストーリーDS	Nexon	动作	日版
17 日	海贼战队豪快者 集结变身！35 战队！	海贼战队ゴーカイジャーあつめて変身！35 战队！	NBGI	动作	日版
24 日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	益智	日版
		2011 年 12 月			
1 日	尖帽子与爱打扮的魔法使	とんがりボウシとおしゃれな魔法使い	Konami	益智	日版
1 日	实况口袋棒球 14	パワプロクンポケット 14	Konami	体育	日版
8 日	监狱兔 游戏时间	USAVICH ゲームの时间	NBGI	益智	日版
8 日	**重装机兵 2 重装上阵**	**メタルマックス 2：リローデッド**	**角川 Games**	**角色扮演**	**日版**
15 日	RPG 制作工具＋	RPG ツクール DS+	角川 Games	益智	日版
15 日	爆漫王 漫画家之道	バクマン。マンガ家への道	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	神秘房间	文字冒险			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 10 月					
25 日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
27 日	勇现会社	勇现会社ブレイブカンパニー	NBGI	策略	日版
27 日	小柴豆	豆しば	日本 Columbia	益智	日版
27 日	ESSE 轻松家计簿	ESSE らくらく家计簿	IE Institute	益智	日版
2011 年 11 月					
1 日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
1 日	吃豆人聚会 3D	Pac–Man Party 3D	NBGI	益智	美版
2 日	元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト 3 大海賊とし っぽ団	Square Enix	动作冒险	日版
3 日	超级马里奥 3D 大陆	スーパーマリオ 3D ランド	Nintendo	平台动作	日版
3 日	狗狗学校 可爱幼犬	ドッグスクール ラブリーパピー	Starfish	益智	日版
8 日	洞窟物语 3D	Cave Story 3D	NIS America	平台动作	美版
10 日	横冲直撞 3D	ドライバー：レネゲイド 3D	Ubisoft	竞速	日版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
17 日	忍 3D	Shinobi 3D	SEGA	动作	日版
17 日	茶犬	お茶犬といつもなかよし	日本 Columbia	益智	日版
24 日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	益智	日版
24 日	柏青哥天国 3D 赏金海物语 梦见少女与柏青哥之王决定战	パチパラ 3D プレミアム海物语 梦见る乙女とパチンコ王决定战	Irem	益智	日版
24 日	薄樱鬼 3D	薄樱鬼 3D	Idea Factory	文字冒险	日版
2011 年 12 月					
1 日	索尼克 世代 青之冒险	ソニック ジェネレーションズ 青の冒险	SEGA	动作	日版
1 日	料理妈妈 4	クッキングママ 4	Office Create	动作	日版
1 日	马里奥赛车 7	マリオカート 7	Nintendo	竞速	日版
1 日	蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋交手道	クレヨンしんちゃん 宇宙 DE アチョ－!? 友情のおバカラテ!!	NBGI	动作	日版
8 日	新 Love Plus	NEW ラブプラス	Konami	模拟育成	日版
10 日	怪物猎人 3 tri G	モンスターハンター 3（トライ）G	Capcom	动作	日版
15 日	闪电十一人 GO 闪光・黑暗	イナズマイレブン GO シャイン・ダーク	Level–5	文字冒险	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ!!	SEGA	益智	日版
15 日	热血硬派国夫君 特别版	热血硬派くにおくん すぺしゃる	Arc System Works	动作	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 3D	SD ガンダム ジージェネレーション 3D			
2012 年 1 月					
26 日	生化危机 启示录	バイオハザード リベレーションズ	Capcom	动作冒险	日版
2012 年 2 月					
2 日	垂钓 3D	Fishing 3D	D3 Publisher	体育	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	最终幻想 剧场韵律	音乐	2011 年内	皇牌空战 3D 纵横火网	射击
2011 年内	铁拳 3DS	格斗	2012 年内	新・光之神话 帕尔提娜之镜	动作
2012 年 3 月	初音未来 未来计划	音乐			

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 10 月					
27 日	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー零式	Square Enix	角色扮演	日版
27 日	R–15 携带版	R–15 ぽーたぶる	角川书店	文字冒险	日版
27 日	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク～光と暗の皇女～	Gungho	策略角色扮演	日版
27 日	萝球部	ロウきゅーぶ!	角川 Games	文字冒险	日版
27 日	战律之云	战律のストラタス	Konami	动作	日版
2011 年 11 月					
3 日	世界足球 胜利十一人 2012	ワールドサッカーウイニングイレブン 2012	Konami	体育	日版
10 日	初音未来 女歌手计划 扩张版	初音ミク － Project DIVA － extend	SEGA	音乐	日版
10 日	跨越我的尸体	俺の屍を越えてゆけ	SCE	角色扮演	日版
11 日	乐高哈利波特 5-7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
17 日	海猫鸣泣之时 携带版 2	うみねこのなく顷に Portable 2	Achemist	文字冒险	日版
17 日	安洁莉可 魔恋六骑士	アンジェリーク 魔恋の六骑士	Koei Tecmo Games	文字冒险	日版
23 日	战场的女武神 3 E2	战场のヴァルキュリア 3 EXTRA EDITION	SEGA	策略角色扮演	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 11 月					
23 日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人样 New Ground	QuinRose	文字冒险	日版
23 日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII MEDIA WORKS	文字冒险	日版
23 日	七龙战记 2020	セブンスドラゴン 2020	SEGA	角色扮演	日版
23 日	流行音乐 携带版 2	ポップンミュージック ポータブル 2	Konami	音乐	日版
23 日	快変狂热	スト☆マニ ～ Strobe ☆ Mania ～	D3 Publisher	文字冒险	日版
23 日	纸箱战机 爆发	ダンボール战机 ブースト	Level–5	角色扮演	日版
2011 年 12 月					
1 日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フューチャー フィックス ザ タイム アロー	5pb.	文字冒险	日版
1 日	假面骑士 巅峰英雄 Fourze	假面ライダー クライマックスヒーローズ フォーゼ	NBGI	动作	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ!!	SEGA	益智	日版
17 日	默示之王	ロード オブ アポカリプス	Square Enix	动作角色扮演	日版
22 日	魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのは A' s PORTABLE — THE GEARS OF DESTINY —	NBGI	动作	日版
22 日	天魔黑兔 携带版	いつか天魔の黑ウサギ ポータブル	角川 Games	文字冒险	日版
22 日	边境之门	FRONTIER GATE	Konami	角色扮演	日版
2012 年 1 月					
19 日	英雄幻想	ヒーローズファンタジア	NBGI	角色扮演	日版
26 日	我的朋友很少 携带版	仆は友达が少ない ぽーたぶる	NBGI	文字冒险	日版
26 日	机动战士高达 木马的轨迹	机动战士ガンダム 木马の轨迹	NBGI	策略	日版
2012 年 2 月					
23 日	粘土世代	ねんどろいど じぇねれ～しょん	NBGI	角色扮演	日版
23 日	薄樱鬼 幕末无双录	薄樱鬼 幕末无双录	Idea Factory	文字冒险	日版
2012 年 3 月					
15 日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどか☆マギカ ポータブル	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	黑豹 2 如龙阿修罗篇	角色扮演	2012 年春	Fate/ 新章 CCC	角色扮演

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 12 月					
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND	Arc System Works	格斗	日版
17 日	Noels 计划	Project N.O.E.L.S	Arc System Works	音乐	日版
17 日	网页三国志 触摸战斗	ブラウザ三国志タッチバトル	AQ Interactive	策略	日版
17 日	钓鱼（暂名）	FISH ON（暂名）	角川 Games	模拟育成	日版
17 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	アルティメット マーヴル VS. カプコン 3	Capcpm	格斗	日版
17 日	真・三国无双 NEXT	真・三国无双 NEXT	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	日版
17 日	地狱军团	地狱の军团	Square Enix	动作	日版
17 日	默示之王	ロード オブ アポカリプス	Square Enix	动作角色扮演	日版
17 日	忍道 2 散华	忍道 2 散华	Spike	动作	日版
17 日	VR 网球 4	パワースマッシュ 4	SEGA	体育	日版
17 日	未知海域 黄金深渊	アンチャーテッド 地図なき冒険の始まり	SCE	动作冒险	日版
17 日	小小变异者	サワリ・マ・クール	SCE	益智	日版
17 日	与大家一起	みんなといっしょ	SCE	益智	日版
17 日	大众高尔夫 6	みんなの GOLF6	SCE	体育	日版
17 日	勇者的记录	勇者のきろく	SCE	益智	日版
17 日	怪物雷达	モンスターレーダー	Sony Marketing	益智	日版
17 日	@field	@field	Sonic Powered	动作	日版
17 日	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	真かまいたちの夜 11 人目の访问者	Chunsoft	文字冒险	日版
17 日	梦幻夜总会 ZERO 携带版	ドリームクラブ ZERO ポータブル	D3 Publisher	模拟育成	日版
17 日	魔界战记 3 Return	魔界战记ディスガイア 3 Return	日本一	策略角色扮演	日版
17 日	块魂 拉伸	块魂 ノ・ビ～タ	NBGI	动作	日版
17 日	山脊赛车（暂名）	リッジレーサー	NBGI	竞速	日版
17 日	地牢猎手 同盟（暂名）	ダークエスト	Ubisoft	角色扮演	日版
17 日	迈克尔杰克逊 梦幻体验 HD	MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE HD	Ubisoft	音乐	日版

10.23 最终幻想　零式

攻略预定

PSP 角色扮演 ■ Square Enix ■无对应周边 推荐度 S



庞大的世界观、扣人心弦的剧情、14 名个性与能力各不相同的可操纵角色、野村哲也的惟美人设、强大的声优阵容、爽快的战斗系统、兵器与魔法的完美结合、饱满的角色扮演要素、支持多人联机合作等等，将包含上述所有亮点的《最终幻想 零式》称之为 PSP 末期的最后大作毫不为过。延期发售令人更加期待制作组的表现，而两张 UMD 的容量意味着本作将会有着很高的耐玩度，丰富的 DLC 内容也会在游戏发售不久后陆续放出，相信多人合作模式将会掀起另一股联机热潮。

10.25 战地 3

攻略预定

多机种 主视角射击 ■ EA ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



年度最佳射击游戏的有力角逐者登场！在射击游戏领域，《战地》系列”一直以来都以出色的真实性著称，本作充分继承了系列的优点，无论是武器设计、战场环境还是射击手感都无比贴近真实，在游戏的过程中你会觉得不是在玩一款游戏，而是在进行一场真实的战争。本作的网战素质也极为出色。本作网战考察的是你的战术素养和大局意识，打成作战目的才是最重要的，如果你仅仅满足于把敌人打倒在自己的枪口下而忽略作战目标，那么你的团队只能以失败告终。

11.01 未知海域 3 雷德克的诡计

攻略预定

PS3 动作 ■ SCE ■无对应周边 推荐度 S



“胜哥，写个船长 3 的推荐吧！”“啊？这战番一切的神作还需要推荐？”虽然是句玩笑，但也的确是实话。对于 PS3 玩家来说，什么画面啊、音乐啊、剧情啊、耐玩度啊、游戏性啊统统不必担心，只需要盼着 11 月 1 日早点到，然后在普通版、铁盒版和一大堆五花八门的限定版中挑一个付钱拿回家玩到爽就行了，这就是顽皮狗的品质保证，这便是神机第一神作应有的霸气！我决定，为取得最佳的游戏体验，从现在开始不会看任何与《未知海域 3》有关的文字、图片和视频，你也可以试试。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

天下聚会



十一左右，总能掀起聚会的一些小高潮，在此，让我们为从来都很给力的哈尔滨天下聚会五周年庆聚会欢呼吧，希望你们继续给力下去！同时，也鼓励和祝愿我们的保定天下聚会活动也再接再厉，越办越好。各种激动各种感动各种动啊，那就让我们天下聚会的天下玩家们都动起来吧，将我们年底的聚会推向新一轮高潮！

保定 十一天下聚会

2011 年 10 月 2 日，保定掌机联盟筹划已久的“国庆掌机聚会”终于在保定“达人”电玩胜利举行！

9 点钟，玩家们不约而同来到了活动现场，与往届聚会不同的是，这次聚会出现了很多新面孔，这也是一个值得庆幸的好事啊。虽然我们现在的活动规划不是很规范，但是相信只要有大家的密切配合，今后的聚会一定蒸蒸日上。本次比赛的大部分奖品是由 UCG 赞助的。本次聚会主题就是很热门的 PSP 游戏《怪物猎人》的比赛，《怪物猎人》是本次聚会参与人数最多的比赛。除了 PSP 游戏之外，当然不能少了 DS 游戏了，马里奥赛车上届冠军主动放弃比赛，给新人一次机会，真是非常的大度啊，之后还有 PS3 的格斗游戏，当进行《超级街霸 4》比赛的时候，引起了不少宅男的围观。当然除了比赛之外，还有次时代主机提供试玩，比如 WII 上的太鼓达人 WII，以及 XBOX360 的鬼泣和忍龙 2，还有 PS3 非常华丽的白骑士物语和小小大星球等等。在试玩的同时，我们还开展了游戏问答活动，特别准备了 10 道题目．其中 9 题是一般常识题目，还有一题为经典题，当问到经典题目的时候大部分玩家犯难了，到最后都想不起来，看来老玩家也有犯难的时候啊。最后还是上网查找才找到的。本次聚会虽然场地有点小，场面有点混乱，不过大家都十分的激情，对游戏的爱一点都没有减少，在此，保定掌机联盟 2011 年的最后一次聚会告一段落。感谢 UCG 的鼎力支持，同时感谢保定“达人电玩”的友情支持以及保定众多的游戏玩家的捧场。









哈尔滨天下聚会五周年庆



五周年！第五届！哈尔滨天下聚会重装上阵，在 9 月 25 日与广大玩友度过了她的五周岁生日！

玩友们这次生日过的相当过瘾，多台创维最新款 LED 电视玩次时代随便玩、3D 游戏原来 比看 3D 电影更爽、跟火辣辣的女仆合作玩 KINECT、更可贵的是英伦西餐厅的场地免费，尽情玩个痛快！









聚会预告

保定天下聚会

俄罗斯方块，马车，MHP3，GVGNP，实况足球 2011 等等联机游戏，缺的就是你的参与！！！！

我们口号：独乐乐不如众乐乐，在战斗中燃烧友情。友谊第一，竞技第二 让我们在竞技的激情中，结交更多的朋友

凡参加聚会者均有礼品赠送

时间：12 月 25 日上午 10 点

地点：保定十方电子城达人电玩店

联系电话：13833224874（请短信联系，谢谢合作）

联系人：李峥

联系 QQ：435127519（加入时注明天下聚会）

保定天下聚会群：45783730（加入时注明天下聚会）

聚会内容

活动项目：1.psp ds 联机对战（请自行拷贝要联机的游戏）
2.PS3,XBOX360 试玩

掌机游戏比赛

psp 游戏：怪物猎人 3，实况足球 2011，山脊赛车 2

ds 游戏：应援团 ，马车

模魂志 Vol. 62

大16开160页+DVD



树脂手办似乎是一个让人感到为难的存在，尤其是人物手办更是让不少玩家又爱又怕。本辑将系统揭示树脂手办的制作过程，暂要将压力化成制作的动力！高达AGE终于在本月降临，本辑中将带来全新的高达AGE模型制作范例。国庆期间，穗港澳动漫游戏展的舞台迎来了多位知名日本歌手参与演出，本辑将结合视频为您展示她们的舞台风采。高达模型王大赛华南赛区的赛事落下帷幕，而精彩的作品自然也不会缺席于本辑的内容中。

10月30日 全国上市

掌机王SP Vol. 169

全彩32开208页+DVD光盘+精美海报



本辑重头内容是PSP的《幻域战记 携带版》和《AKB1/48 星恋关岛》的攻略，前者非一线品牌但系统耐玩、剧情搞笑；后者包含了全48名角色的攻略要点。卷首特报将报导刚刚结束的索尼PSV香港发布会详情，包括港版PSV的发售日、售价及行货游戏详情，不容错过。专题企划以游戏世界观与神话来源为题材，结合具体游戏谈谈神话在游戏中的映射。此外还有《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》等一线大作的最新消息公开。本辑赠品为《苍翼默示录 连续变换 扩张版》海报。

10月底 全国上市

PS3专辑 Vol. 16

大16开240页+数据DVD光盘

– 攻略集结 –

无尽传说/战国无双3 帝国
真·三国无双6 猛将传
瑞奇与叮当 四位一体/抵抗3
ICO&汪达与巨像合集
战神 起源收藏版
超次元游戏 海王星 mk2
热门大作彻底攻略

– 信息集结 –

网罗近期PS3热点新闻事件，深入剖析业界动态；

详细收录最新PSN人气下载以及高清蓝光影碟发烧级推荐，将PS3变为家庭数字娱乐中心！

– 特企集结 –

PS3五周年特别专题、《战地》系列回顾，深度特企带来业界鲜为人知的故事

– 劲作集结 –

圣斗士星矢战记、机动战士高达 EXTREME VS.、最终幻想XIII-2、杀手47 赦免，近期日美游戏新作情报汇总

分裂细胞三部曲高清合集、狂野西部 大毒枭、汽车总动员2、ToHeart2 DX PLUS等游戏的白金心得



PC/PS3 两用光盘

数十段高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张游戏美图、几十个PS3特色主题；让你的游戏生活多姿多彩！
（※影像、美图、音乐均可在PS3上直接打开）

11月3日 全国上市

爱图e族 Vol. 33

全彩64页+DVD-ROM数据光碟



温馨治愈的TV动画《异国迷路的十字路口》已经完结，这段充满异国浪漫色彩的作品仍有着许多值得我们回味的地方，就让本期的“卷首画廊”将这份温存重新呈现在大家面前吧。“设定馆”栏目献上的是《超次元游戏 海王星MK2》的设定欣赏，从各个方面展现出游戏中女孩子们最可爱的一面，会让各位大饱眼福。当然，本辑的光盘内容同样精彩，包括人气美少女画师监督的最新画集《STEP》、冬目景大师的作品集《景色》以及TV动画《花开伊吕波》的官方资料集，超大尺寸海报赠品也是少不了的！

11月上旬 全国上市

3DS专辑 Vol. 1

大16开240页+DVD光盘



金秋十月，由掌机王小组倾力编写的首本《3DS专辑》终于诞生！卷首的导购、解析特企为玩家详尽介绍3DS的方方面面，《塞尔达传说》25周年专题带您畅游掌机上的海拉尔大陆，掌机e时代和游戏年鉴完整收录3DS发售至今的各版本软件以及下载游戏。典藏攻略方面则包括《战国无双 编年史》、《雷顿教授与奇迹假面》、《海贼王 无尽航路SP》、《生化危机 佣兵 3D》、《星际火狐64 3D》、《深渊传说》、《塞尔达传说 时之笛 3D》、《超级口袋妖怪大乱斗》、《恶魔幸存者 超频》和《闪乱神乐 少女们的真影》。另有《恶魔幸存者》同人剧情小说等精彩内容！

已上市 各地报刊亭销售中

参加低价竞拍游戏 疯抢TGS赠品



UCG小编从TGS现场带回的官方赠品：拉风的《怪物猎人3G》挎包、风骚的《黑豹如龙2》男用湿纸巾、激情四射的《街霸对铁拳》布画等等。

来jp.ucg.cn参加竞拍游戏争取吧！

Tot.285

SCE香港PSV发布会现场直击·PSV港版2011年12月23日发售

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



特快专递

极限竞速4

GT赛车5 Spec 2.0

强作袭来

蝙蝠侠 阿克汉姆城

漫谈蝙蝠侠电影与游戏

狂暴 id Software

二十周年纪念

特别企划

万鬼来敲门

万圣节实用导航

攻略透解

皇牌空战

突击地平线

丧尸围城2

番外篇

M-ZONE 动感地带 我的地盘 听我的

前线狙击

未知海域3

德雷克的诡计

海贼无双

塞尔达传说 天空之剑

超级马里奥3D大陆

掌上对决 棋开得胜

第二届棋牌大赛完美落幕!

奈落的假期型动生活